

NINTENDO SEGA SONY

7/96

MAGNA  
MEDIA

07  
4 391062 305803

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO

# VIDEO GAMES

Die  
Nr.1

WELTGRÖSSTE SPIELEMESSE E3

## Fakten, Hits & Sensationen

SNES-WELTPREMIERE

### Donkey Kong Country 3

- ★ affengeile Infos
- ★ Interview mit den Entwicklern

Konami-Spielautomat im Wert von 12.000 Mark zu gewinnen



## NINTENDO 64: ENDLICH GESPIELT!

- ★ Super Mario 64
- ★ Shadows of the Empire
- ★ Pilot Wings 64
- ★ Wave Race 64
- ★ Blast Corps
- ★ Cruis'n USA
- ★ Wayne Gretzky 3D-Hockey

scan:[GDLI]

# FORMEL 1

Frankfurt am Main, Juni 1996

Liebe Leser/innen und Formel 1-Fans,  
sicherlich haben viele von Euch in den letzten Ausgaben die Presseberichte über unser neuestes PlayStation-Highlight "Formel 1" gelesen. Wir wissen um die hochgeschraubten Erwartungen, die viele von Euch in das Spiel setzen - und daß viele von Euch schon jetzt ungeduldig darauf warten, "Formel 1" endlich zu Hause spielen zu können.

Ursprünglich - wie auch in der Presse gemeldet - war die Veröffentlichung von "Formel 1", dem offiziell lizenzierten Formel-1-Rennspiel mit allen 17 WM-Strecken, allen Originalfahrern und -renntteams, sowie Live-Kommentaren von Jochen Mass für Juli geplant.

Leider mußten wir den Termin für den Verkaufsstart auf September '96 verschieben: Wir sahen uns zu diesem Schritt gezwungen, um zu garantieren, daß die Vielfalt an Optionen und Ideen, die "Formel 1" von allen anderen bisher erhältlichen Rennspielen abhebt, am Ende auch wirklich bis ins letzte Detail realisiert und ausgefeilt ist. Nur so können wir sicherstellen, daß nichts vom fantastischen Potential, das "Formel 1" besitzt, durch Termindruck und fadenscheinige Kompromisse verschenkt wird.

"Formel 1" für PlayStation erscheint im September '96 - wir hoffen, daß Ihr Verständnis für unseren Schritt habt und dann ab September mit uns an den Start zur einzigen offiziellen Formel-1-WM auf der PlayStation geht.

Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, möchten wir Euch die einmalige Gelegenheit geben, bei einem echten Formel 1-Rennen dabei zu sein. Psygnosis Deutschland verlost unter allen Lesern der **VIDEO GAMES** 3 Karten für den Großen Preis von Deutschland in Hockenheim am Sonntag, dem 28.07.1996. Um teilzunehmen, müsst Ihr nur eine Postkarte an folgende Adresse schicken: Psygnosis Deutschland, Stichwort: Formel 1/VIDEO GAMES, Lyonerstr. 26, 60528 Frankfurt/Main. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahre. Einsendeschluß ist der 30.06.1996. Vergeßt bitte nicht Eure Adresse und Euer Geburtsdatum anzugeben !

Euer Psygnosis Deutschland-Team

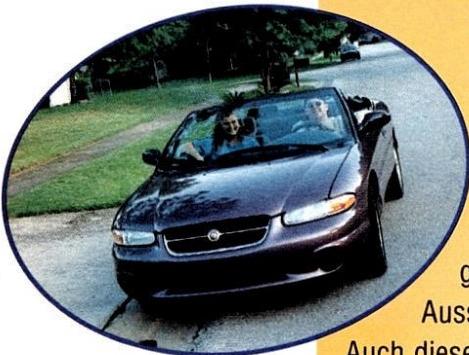


"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.



Mitarbeiter der Firmen Psygnosis und Magnamedia sowie deren Angehörige dürfen an dem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# It's Party-Time



*Mit dem Cabriolet über die Highways zu rasen, – was gibt's schöneres auf dieser Welt?*



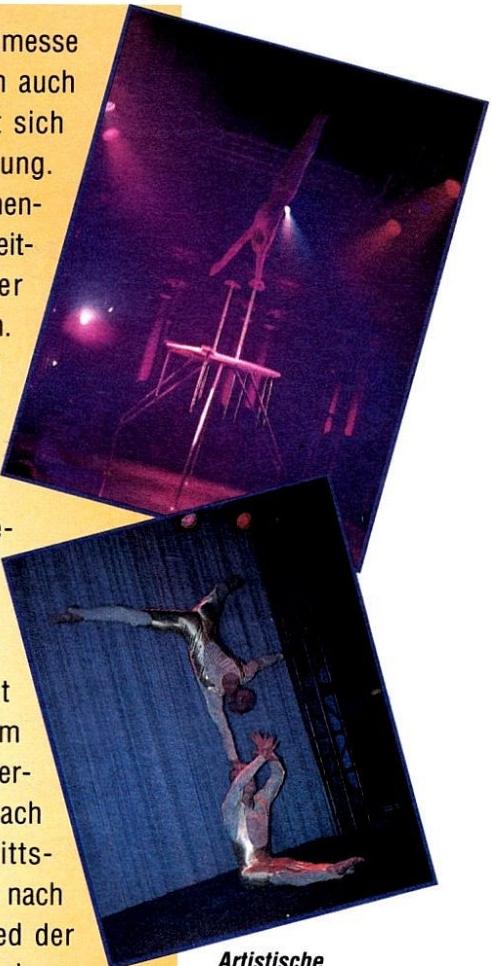
*Robs neue Traumfrau heißt Claudia und wohnt in L.A. Unten: Wolfgang's Flamme ist US-Playmate*



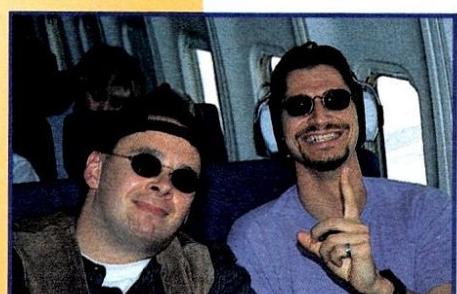
Wer sich auf der weltgrößten Videospielmesse drei Tage lang die Füße wundläuft, um auch wirklich keine Neuheit zu verpassen, freut sich besonders über jede Möglichkeit zur Erholung. Glücklicherweise verstehen auch die Branchenriesen das Bedürfnis nach beruhigender Freizeitgestaltung und lassen sich deshalb bei der Ausstattung der allabendlichen Parties nicht lumpen.

Auch dieses Jahr reservierte Nintendo wieder den großen Ballsaal des Biltmore Hotels, um die 1000 Gäste, die eine der begehrten Einladungen ergatterten, standesgemäß zu bewirten. Für Unterhaltung sorgte Cirque du Soleil, die berühmte kanadische Artisten- und Performance-

Truppe. Trotzdem wollte unter dem etwas steif wirkenden Publikum keine rechte Stimmung aufkommen. Also machten wir uns auf den Weg in Richtung Sunset Boulevard, wo Sega im House of Blues, einem der heißesten Clubs in L.A., mehr Action versprach. Schon das Outfit der Gäste entsprach mehr den Vorstellungen des Durchschnittsredakteurs, T-Shirt und Minirock waren angesagt. Als dann nach Mitternacht auch noch Brian Setzer, ehemaliges Mitglied der Straycats, mit seiner Band losrockte, war jeder Gedanke an geruhige Erholung verflogen. Am nächsten Morgen nach der vierten Kopfschmerztablette fiel uns dann auch wieder ein, wie wir um vier Uhr morgens den Weg zurück ins Hotel fanden. Bei der Erinnerung an die Nacht zuvor verflog jeder Gedanke an die Sony-Party und wir begnügten uns mit einem gemütlichen Abend bei Acclaim, denn da gab's schließlich auch ein kostenloses Buffet und die schönsten Models der gesamten Messe.



*Artistische Sensationen zeigte Cirque du Soleil auf der Nintendo-Party*



*Robzäng (l.) und Hartmut konnten nach drei Tagen Messe und zehn Stunden Flug immer noch feiern*

*Eure Weltreisenden*



6

**Wolfgang und Rob waren für Euch auf der E3 in L.A., durften zum ersten Mal N64 spielen, haben jede Menge Material mitgebracht und zum ausführlichen Messebericht verarbeitet**



32

**Was Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von Mario, zu seinem neuesten Werk auf der E3 zu sagen hatte, erfahrt Ihr auf Seite 32.**



34

**Neben Super Mario 64 gehört Pilotwings 64 zu den meist-begehrten N64-Modulen. Während der E3 hatten wir endlich Gelegenheit zu einem Probespiel**



40

**Auf der Messe gab's Starfox für Nintendo 64 wieder nur auf einem Video zu bewundern, wir haben trotzdem jede Menge Infos für Euch zusammengetragen**



61

**Star Wars: Shadows of the Empire heißt LucasArts' erstes N64-Produkt. Wir verraten Euch, ob das Spiel hält, was der große Name verspricht.**

## NEWS

- Bericht von der E3 in L.A. 6
- Super Mario 64 32  
Interview mit Shigeru Miyamoto
- Pilotwings 64 34  
Eindrucksvolle 64-Bit-Demonstration
- Kirby's Air Ride 37
- Wave Race 64 38
- Star Fox 64 40
- Super Mario Kart R 42
- Wayne Gretzky 3D-Hockey 42
- Blast Corps 60
- Star Wars: Shadows of Empire 61  
Star-Wars-Story fürs N64
- Interview mit Howard Lincoln 62
- Donkey Kong Country 3 64  
Infos und Interview mit den Entwicklern
- Crash Bandicoot 66
- Disruptor 68
- Zu Besuch bei Nintendo 72
- Pro Pinball 74  
Flippersimulation für SAT und PSX
- Jumping Flash 2 75  
Sonys 3D-Jump'n Run Teil 2
- Japan-News 76
- Virtua Fighter Kids 78
- Olympic Games 80

## TIPS &amp; TRICKS

- Story of Thor (SAT) 44
- Resident Evil (PSX) 45
- The Need for Speed (PSX) 48
- Lone Soldier (PSX) 49
- Descent (PSX) 49
- Street Fighter Zero (SAT/PSX) 50
- Agile Warrior (PSX) 50
- NBA Jam T.E. (SAT) 51
- Off-Word Interceptor Extreme (SAT/PSX) 51
- Worms (PSX) 51
- Krazy Ivan (PSX) 51
- Panzer Dragoon 2 (SAT) 51
- ESPN Extreme Games (PSX) 51
- Shellshock (PSX) 52
- Virtua Racing (SAT) 52
- Hyper V-Ball (SN) 52
- Toy Story (SN) 52



98

Tet hat für Euch die englische Version des Super Mario Rollenspiels getestet

## TEST

**SONY  
PLAYSTATION**

- Konami Open Golf \_\_\_\_\_ 84
- Slam 'n Jam '96 (+SAT) \_\_\_\_\_ 85
- Sampras Extreme Tennis \_\_\_\_\_ 86
- Fade to Black \_\_\_\_\_ 88
- Shellshock \_\_\_\_\_ 89
- Impact Racing \_\_\_\_\_ 90
- Mega Man X3 \_\_\_\_\_ 92



100

Hudson lässt nicht locker. zumindest in Japan gibt es schon den vierten Bomberman-Teil für's Super Nintendo. Wir bomben natürlich mit.

**SEGA SATURN**

- Guardian Heroes \_\_\_\_\_ 93
- Euro' 96 England \_\_\_\_\_ 94
- Iron Storm \_\_\_\_\_ 95
- Keio Flying Squadron \_\_\_\_\_ 96

**SUPER  
NINTENDO**

- Super Mario RPG \_\_\_\_\_ 98
- Super Bomberman 4 \_\_\_\_\_ 100

**MEGA DRIVE**

- Pocahontas \_\_\_\_\_ 97

## WETTBEWERB

- Descent Quiz \_\_\_\_\_ 77 Coole Bomberjacken für Knobelfans
- Quadro-Jumbo-Arcade-Automat zu gewinnen \_\_\_\_\_ 79 Olympische Leistungen per Tastatur

## RUBRIKEN

- Rat & Tat \_\_\_\_\_ 54
- Leserbriefe \_\_\_\_\_ 56
- Inserenten \_\_\_\_\_ 65
- Szene-Chat \_\_\_\_\_ 81
- So bewerten wir \_\_\_\_\_ 82
- Hitparaden \_\_\_\_\_ 83
- Impressum \_\_\_\_\_ 102



78

Ist Virtua Fighter Kids für Saturn nur witzig oder ein echtes Beat'em Up?



68

Wer auf 3D-Action steht, kommt an Disruptor für die Playstation nicht vorbei



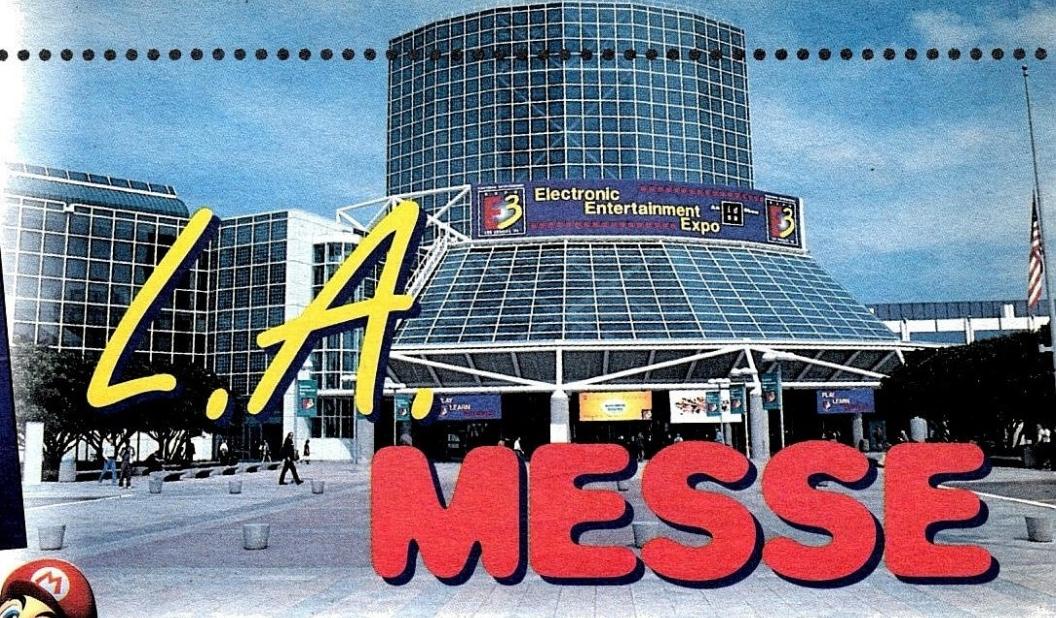
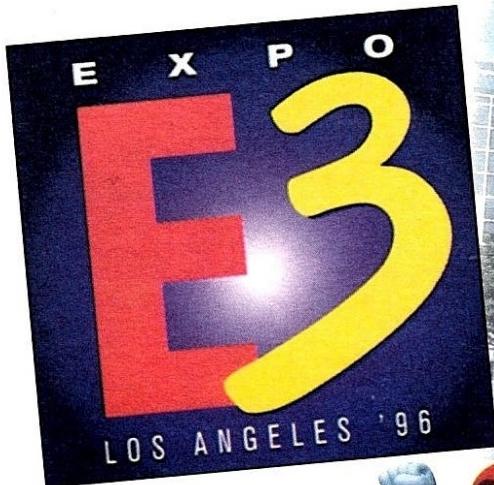
86

Mit Sampras Extreme Tennis für PSX liefert Codemasters das erste gute 32-Bit Tennis



94

Zur Europameisterschaft bietet Sega das einzige Fußballspiel mit Euro-Lizenz



**Jeder der großen Drei setzte während der E3 Zeichen: Nintendo mit Mario 64, Sega mit Virtua Fighter 3 und Sony mit einer überraschenden Preissenkung**

Wenn man auf die wichtigste Spielemesse des Jahres fährt, muß man auf Überraschungen gefaßt sein. Dieses Jahr aber übertrafen sich die Hersteller selbst – angefangen bei Sony, Sega und Nintendo. Gleich am ersten Tag, noch bevor sich die Tore zur Show öffneten, trafen sich Howard Lincoln, Chef von Nintendo of America, Thomas Kalinske, CEO (Chief Executive Officer) von Sega of America und Jim Whims, Executive Vice President von Sony Computer Entertainment of America, mit weiteren Branchengrößen zu einem "gemütlichen" Frühstücksplausch, bei dem Sony die Bombe platzen ließ: Der Preis in den USA wurde um 100 Dollar auf 199 US-Dollar reduziert! Um den Coup zu komplettieren, verkündete man während einer Presseveranstaltung am Stand eine Stunde später auch gleich die neuen Preise für Europa – was für Deutschland bedeutet, daß die Playstation seit Mitte Mai für 399 Mark zu haben ist. Sichtlich geschockt wiesen Nintendo-Offizielle, auf Sonys Überraschungscoup angesprochen, auf die überlegene



Hard- und Software des Nintendo 64 hin und werten Sonys Schritt als eine Reaktion auf die gezeigten N64-Produkte. Da solch eine fast weltweite Preisreduzierung aber nicht über Nacht zu bewerkstelligen ist und zudem schon vor der Messe bekanntgegeben wurde, dürfte Sony diesen Schritt bewußt geplant haben, um dem N64-Hype gleich zu Beginn der Messe den Wind aus den Segeln zu nehmen. Sega jedenfalls reagierte schnell, und schon am zweiten Messestag fanden sich am Sega-Stand große Sticker, die den Saturn ebenfalls für 199 Dollar anpriesen. In Deutschland kann man dem Sony-Beispiel aber nicht ganz folgen, der Saturn wird hier bei 449 Mark liegen, man muß aber bedenken, daß der Saturn immerhin über eine eingebaute Batterie verfügt. Trotz aller Preiskriege hieß der Star der Messe aber eindeutig *Super Mario 64*. Die Nintendo-64-Boxen waren ständig umlagert, jeder wollte wenigstens einmal kurz in Shigeru Miyamotos Traumwelt

eintauchen. Davon abgesehen bot der Nintendo-Stand zwar viel erstklassige N64-Spiele, die angekündigte Software-Revolution blieb aber aus, es handelt sich wohl eher um die erwartete Steigerung von 32 zu 64 Bit. Ob sich die Kunden trotz der höheren Kosten für ein Nintendo 64 entschließen werden, bleibt abzuwarten, denn zu dem höheren Hardwarepreis kommt auch noch die teure Modultechnik, von den knapp 70 Dollar für *Super Mario 64* kann man auf ca. 130 bis 150 Mark für Deutschland schließen. Trotzdem könnte gerade dieses Spiel den Un-

3D-Trip. Egal um welche Spielart es sich handelt, 3D-Grafik scheint ein absolutes Muß zu sein. Sega zeigte vom Wunderautomaten *Virtua Fighter 3* leider nur einige Videosequenzen, die aber von so unglaublicher Qualität waren, daß N64, PS und Saturn dagegen fast schon lächerlich wirken. Aber auch für den Saturn bot Sega viel innovative und erstklassige Software – und im Gegensatz zu Sony kaum Sequels. Die großen Abwesenden hießen Atari und 3DO, beide waren auf der Messe nicht vertreten. Software für Jaguar und 3DO mußte man mit der



Die Nintendo-64-Geräte waren ständig umlagert



terschied ausmachen, denn es gibt nichts vergleichbares auf den Konkurrenzkonsolen. Nintendo darf sich glücklich schätzen, Miyamoto bei sich zu haben. Sony befindet sich anscheinend völlig auf dem

Lupe suchen. Viele Hersteller werden nächstes Jahr sicherlich erhebliche Schwierigkeiten bekommen, denn es wurden einfach viel zu viele Spiele für Weihnachten angekündigt. Auch einige gute Produkte werden in den Regalen der Händler verstaubten, denn die Auswahl scheint unüberschaubar. Man darf gespannt sein, wieviele kleinere Softwarefirmen unbeschadet durch den Winter kommen, und der beginnt in den USA schon am 30. September, denn dann ist N64-Day, der Tag der Wahrheit für Nintendo...



Der Sega-Stand wirkte wie Las Vegas bei Nacht

**A**ußer der stündlichen Dance-Show und knackigen Cheerleaders hatte Acclaim auch ein Nintendo 64 zu bieten, auf dem man eine 40%-Version von *Turok: Dinosaur Hunter* antesten durfte. Das Spiel zeigt beeindruckend die grafischen Möglichkeiten des N64. Von *NBA Jam Extreme* (PS, SAT), dem dritten Teil des Basketball-Serie, hatte Acclaim leider nur den Automaten bereit, außerdem zeigte man *Space Jam* (PS, SAT), beim dem Michael Jordan zusammen mit Bugs Bunny, Daffy Duck und



*Iron & Blood*, Acclaims 3D-Prügelspiel für PS und Saturn

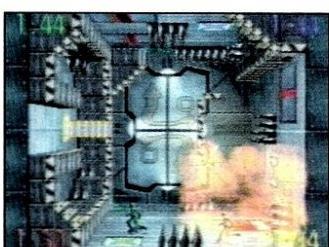
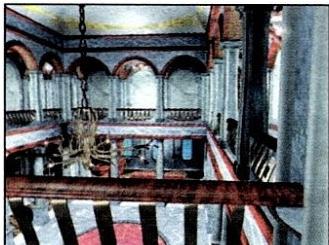
weiteren Zeichentrickfiguren auf Körbejagd geht. Sportfans freuen sich auch auf *NFL Quarterback Club '97* und *WWF In Your House* (beide PS, SAT). Bei *Ironman / X-O Manowar* (PS, SAT), Acclaims obligatorischer Marvel-Comic-Umsetzung, wirkte die Animation der Charaktere trotz Motion Capturing und Rendergrafik doch sehr hölzern, spielerisch erinnert es sehr an bekannte Marvel-Module. *Iron & Blood* (PS, SAT) ist ein 3D-Prügler, dessen Kämpfer aus der Advanced Dungeons & Dragons-Welt stammen. Die 16 Kontrahenten beharken sich mit Zaubersprüchen, Äxten, Dreizack und weiteren mittelalterlichen Waffen. Ins gleiche Genre gehört *Battle Monsters*, das allerdings nur für Saturn erscheinen soll. Besondere Erwartungen setzt man in *Dragonheart* (PS, SAT), einem Action-Adventure, das vom (wahrscheinlichen) Erfolg des Filmvorbrids profitieren soll. Während in Hollywood

schon die Planungen für den vierten Teil der Batman-Saga laufen, sollen Playstation- und Saturn-Besitzer im Herbst endlich in den Genuss von *Batman Forever – The Arcade Game* kommen, das spielerisch in die Final-Fight-Ecke gehört. *The Crow: City of Angels* (PS, SAT) appelliert vor allem an Horrorfans, die ihre Spiele etwas blutiger bevorzugen. Von 3DO sicherte sich Acclaim Lizenzen für die Playstation- und Saturn-Umsetzung von *Battlesport*, *Starfighter* und *Killing Time*. Erstmals bekamen wir auch die Saturn-Version von *Alien Trilogy* zu sehen, die dem PS-Original kaum nachsteht. Nicht nur für Nostalgiker wie Wolfgang eignet sich *Bubble Bobble* (PS, SAT), und als Bonus packt Acclaim auf die selbe CD gleich noch den Nachfolger *Rainbow Island*.

Bei Activision hatte man das Pulver offenbar schon auf der ECTS in London verschossen, sowohl *Hyperblade* (PS) als



Oben: *Hyperblade* (PC-Version), darunter *Time Commando*, ein exzellent animiertes Adventure



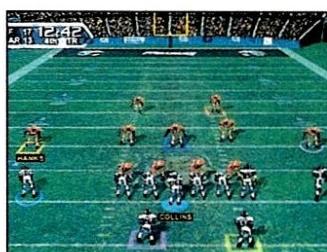
Oben: *Zork Nemesis*, dessen PC-Version Geschmacksache ist, darunter *Blastchamber*



Hier ein Blick auf das Grafik-Adventure *Zork Nemesis* (kommt für Playstation und Saturn)



Von *Batman Forever* gab's nur die Automaten-Version zu sehen



Auch 97 gibt's wieder ein Update der *NFL Quarterback Club*-Serie

auch *Blastchamber* (PS, SAT) präsentierte man uns damals schon. *Hyperblade* wirkt grafisch sehr eintönig, *Blastchamber* könnte im Vier-Spieler-Modus vielleicht sogar an den Spielspaß von *Bomberman* heranreichen. Von *Zork Nemesis* (PS, SAT) sahen wir wieder nur die PC-Version. Für März nächsten Jahres kündigt die Pressemappe immerhin eine 32-Bit-Version von *Pitfall* (PS, SAT) an, von der bislang aber nur einige erste Skizzen existieren.

Auch bei *American Laser Games* bricht ein neues Videospielzeitalter an. Erstmals gab es keine primitiven Digi-Baller-orgien für alle 32-Bitter zu sehen. Mit dem Action/Adventure-



re *Shining Sword* (PS) wagt man den längst überfälligen Schritt in ein echtes 3D-Umfeld. Der Spieler steuert wahlweise einen von vier Fantasyhelden durch zahlreiche Katakombe, mit dem Ziel, ein verschwundenes Zaubschwert zurückzuerobern. Via Streitaxt und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Monsterhorden ordentlich Paroli. Zahlreiche Zaubersprüche und knackige Rätsel versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe.

Der im Jahre 1992 gegründete Multimedia-Konzern **American Software Corporation** konzentrierte sich in der Vergangenheit überwiegend auf den PC-Bereich, was sich ab diesem Jahr grundlegend ändern soll. Auf dem Stand gab es eine überraschend große Palette an Playstation- und Saturn-Neuheiten zu bewundern. Exklusiv für Playstation bereitet man die 3D-Action-Schlacht *Perfect Weapon*

vor. Ihr erforscht eine Reihe von außerirdischen Schauplätzen, prügelt mit Beat'em-Up verwandter Schlagvielfalt auf anrückende Alienhorden ein und kommt nebenbei in den Genuss eines malerischen Texturen-Umfeldes. Bei dem Side-scroller *S.T.O.R.M.*, der wiederum ausschließlich für Saturn entwickelt wird, taucht Ihr in die unendlichen Tiefen des Nordatlantik hinab. Als begnadeter Froschmann durchschwimmt Ihr ein finstres Endzeitszenario, in dem Ihr pausenlos von menschlichen und tierischen Unterwasser-Bösewichten attackiert werdet. Ein weiteres Rundum-Geballe, das stark an Konamis *Project Overkill* erinnert, ist mit *Darknet* (PS, SAT) unterwegs. Mit schwerbewaffneten Supersöldnern zieht Ihr durch futuristische Cyberspace-Szenarios und räumt dabei alles aus dem Weg, was sich im näheren Umkreis bewegt. Nicht allzu viel gibt es über *Incredible Idiots in Space* (PS) zu berichten. Hierbei handelt es sich um ein abgefahrenes Comic-Adventure, das mit gerenderten Charakteren und witzigen Slapstick-Paraden (à la Tojam & Earl) aufwartet. Für Hobbyfischer, die sich in den Schonzeiten zu Tode langweilen, ist der Angelsimulator *Bass Tournament '97* (PS) gedacht, und alle Bowling-Freunde dürfen sich auf eine 3D-Simulation



Oben sieht Ihr *War of Gems*, das letzte SNES-Projekt. Links: *Street Fighter Alpha 2* (Arcade)

freuen, die auf den Namen *Ten Pin Alley* hört. Ebenfalls in der Zukunft liegt das 3D-Sportspiel *Colliderz* (PS), das am besten als ein Mix aus Hockey und American Football beschrieben werden kann.

Die US-Abteilung von **ASCII Entertainment** werkelt gerade an der Übersetzung der Rollenspielfortsetzung *Kings Field II* (PS), das aller Voraussicht nach nicht offiziell in Europa erscheinen wird.

**Atlus** setzt vor allem in Japan große Hoffnungen auf *Revelations: Persona*, ein Rollenspiel, das Ende 1996 auch in den USA veröffentlicht werden soll. Angekündigt wurden bei Atlus außerdem: *Alien Striker* (3D-Shooter), *Peak Performance*, ein 3D-Rennspiel mit 18 Fahrzeugen zur Auswahl, und *Near Death*, eines der zahllosen neuen Prügelspiele auf der Messe (alle vier Programme für Playstation).



Mit *Major Damage* stellte Capcom einen neuen Helden vor

Bei **BMG Interactive** spielten wir den neuen 3D-Shooter *Spider* (PS, SAT) an. Wie der Titel bereits vermuten lässt, steuert Ihr ein cybergenetisches Spinnen-Ungetüm durch verzackte Render-Labyrinthe und ballert mit schwerem On Board Geschütz auf anrückende Gegnerscherben ein. Die zweite BMG-Neuheit gab es mit *Mass Destruction* (PS, SAT) zu sehen, das im Grunde einen dreisten, aber guten *Return Fire-Clone* darstellt. Ebenfalls vorgestellt wurde DMA-Designs *Grand Theft Auto* (PS, SAT) und das verrückte Cartoon-Scharmützel *Firo & Klawd* (PS), das Ihr bereits aus dem letzten Messebericht kennt.

Nach dem genialen *Resident Evil* besinnt sich Prügelspielgiant **Capcom** auf seine Ursprünge. Die 32-Bit-Umsetzung von *Street Fighter Alpha 2* (PS, SAT) und *Marvel Super Heroes* (PS, SAT) sind bereits in Arbeit, allerdings war es noch einen Tick zu früh für Beta-Versionen, deshalb durften Messebesucher an den Münzoriginalen kostenlos pro-



Oben: *Colliderz*; daneben *S.T.O.R.M.*; Unten: *Perfect Weapon* (alle für Playstation)



Die *Incredible Idiots in Space* starten zum Angriff (PS)



**Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up**  
**Star Gladiator**  
(das Bild stammt noch vom Automaten-Original) wird exklusiv für die Playstation umgesetzt



Oben: *Buster Bros. Collection*  
Links: *Marvel Super Heroes*

bespielen. Das gleiche gilt für Capcoms ersten 3D-Prügler *Star Gladiator*, der vorerst nur für Sonys Playstation umgesetzt wird. Trotz eindeutiger Beat'em-Up-Übermacht gab es noch einige andere Spielarten zu sehen. Auch Capcom folgt den Nostalgietrip der Industrie und veröffentlicht eine *Buster Bros. Collection* (PS, SAT), die alle drei Automatenklassiker (bei uns als "Pang" bekannt), auf einer CD vereint. Noch eine sehr frühe Version gab es von dem 3D-Action/Adventure *Werewolf: The Apocalypse* (PS, SAT) zu sehen, das auf der Geschichte des gleichnamigen Karten-/Brettspiels basiert. Ein reinrassiger 2D-Scroller ist mit *Mayor Damage* (PS, SAT) unterwegs, der frappierende Ähnlichkeit zu 3DO-Star *Captain Quasar* aufweist. Ihr steuert einen witzigen Helden durch zahlreiche SGI-Render-Szenarios, womit die Parallelen aber schon wieder aufhören. Mit *Fox Hunt* (PS, SAT) wurde ein interaktiver Spionagethriller präsentiert, der sich ausschließlich aus Filmsequenzen zusammensetzt. Das letzte Super Nintendo-Spiel ist mit *War of the Gems* (SNES) unterwegs. Fünf Marvel-Super-Heroen stehen zur Auswahl, um nach bester Final Fight-Manier die feindverseuchten Stages zu säubern. Bei der japanischen Soft-

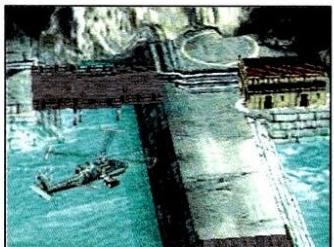
ein Jahr später konnte man tatsächlich eine spielbare Version präsentieren. Ihr kontrolliert den Vampir Kain, der das Land Eldrich auf der Suche nach seinen Peinigern durchstreift und sich natürlich in bester Christopher-Lee-Manier vom Blut seiner Opfer ernährt. Ob *3D Baseball* (PS, SAT) auch in Europa erscheinen wird, steht noch nicht fest, von der Vielzahl an Baseball-Simulationen, die es auf der Messe zu sehen gab, wirkt die Crystal Dynamics-Umsetzung mit Abstand am besten, sowohl grafisch als auch spielerisch. Für 1997 stehen mit *Ghostrider* und *Punisher* (beide PS) zwei Marvel-Spiele auf dem Release-Plan, mehr als kurze, gerenderte Vorspäne existieren aber von beiden Programmen noch nicht. *Slam'n Jam'96* und *Blazing Dragons* hatten wir Euch schon in früheren Ausgaben vorgestellt.

**Data East** beschränkt sich neuerdings ganz auf Sportspiele für den US-Markt. Ob man sich mit *MVP College Football'96* (PS, SAT) und *MVP Baseball'96* (PS, SAT) aber gegen die harte Konkurrenz von Electronic Arts und Sony durchsetzen kann, darf bezweifelt werden. MVP bedeutet übrigens "Most Valuable Player" und ist eine besondere Auszeichnung im US-Profisport, die dem besten Spieler eines Matches oder einer Saison zuteil wird.

Satz mit X, **Disney** hat nix. Man hört zwar Gerüchte über

zukünftige 32-Bit-Pläne von Disney Interactive, aber trotz hartnäckiger Suche fanden wir am Disney-Stand keine einzige Konsole, von Software ganz zu schweigen. Dem Kinofreund sei gesagt, daß Ende Juni Disneys neuester Filmstreifen, *The Hunchback of Notre Dame*, in den Staaten anläuft.

Der Firmenname **Eidos** dürfte nur eingefleischten Computerfreaks etwas sagen. Die amerikanische Holding-Company machte sich mit der Entwicklung eines Software Kompressionsverfahrens, das die Qualität von MPEG erreicht, einen vielversprechenden Namen. Da sich diese preisgünstige Softwarelösung auch

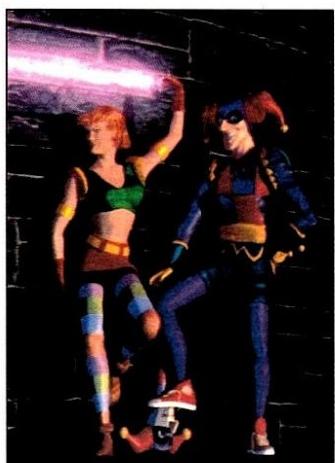


Oben: EA's 32-Bit-Nachfolger  
*Soviet Strike* (PS), darunter  
sieht Ihr *Syndicate Wars* (PS)

hervorragend im Video-/Computerspielebereich einsetzen läßt, verliebte man sich die Firmengruppe Centregold ein, die ja bekanntlich aus U.S. Gold und Centresoft entstand und unter deren Schirm sich auch Core Design, und Domark finden. Über U.S. Golds *Olympic Soccer* haben wir bereits in der Maiausgabe berichtet, und von *Olympic Summer Games* findet Ihr auf Seite 80 einen ausführlicheren Bericht. Marvel-Fans dürfen sich auf ein neues *Hulk*-Actionspiel freuen, das aus einer halbisometrischen Perspektive gezeigt wird. Core Designs 3D-Adventure *Tomb Raider* (PS, SAT) war in fortgeschrittenener Version zu sehen



Oben: *Legacy of Kain*, darunter:  
*3D Baseball* (beide PS, SAT)



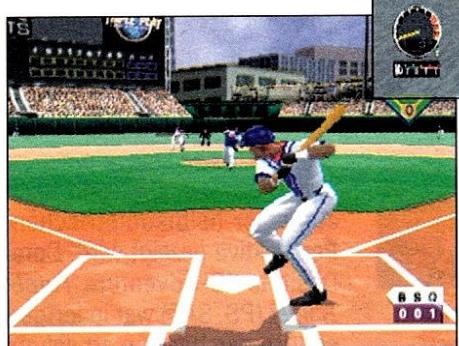
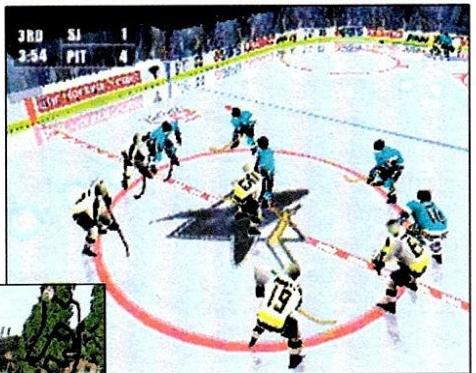
*Pandemonium* von Crystal Dynamics für Playstation



und begeisterte schon jetzt mit exzellenter Animation und wunderschönen Grafikeffekten. Auch das gerenderte Geisterabenteuer *Swagman* (PS, SAT) durfte man ausgiebig probespielen. Domark zeigte mal wieder die Autorenn-schlacht *Crimewave* (PS). Von dem angekündigten Fantasy-Rollenspiel-Epos *Deathtrap Dungeon* (PS, SAT) fehlte allerdings noch jede Spur.

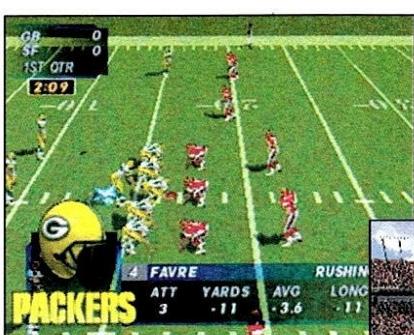
**Electronic Arts** gab sich wieder überwiegend sportlich und präsentierte die 97er Update-Palette altbekannter Hit-Titel. Auf den neuesten Stand der US-Ligaereignisse wurden die EA Sportbestseller *Madden NFL '97* (PS), *PGA Tour '97* (PS, SAT) und *Triple Play '97*

**Rechts seht Ihr ein weiteres Bild von NHL '97. 3D hat seinen Preis: Die klassische Draufsicht mußte einer neuen Perspektive weichen.**

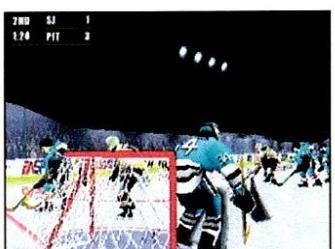
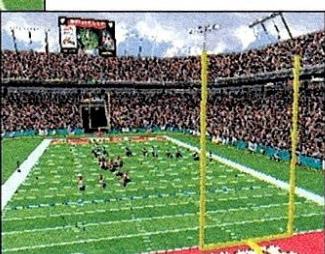


**Bei Mario Andretti Racing dürfen flotte Indy- und Stockcar-Boliden an den Start.**

**Links: Die Baseball-Simulation Triple Play '97 (PS)**



**Links: Das neueste Playstation-Update von Madden NFL '97. Das Bild darunter stammt von der Saturn-Version**



**NHL Hockey '97 (PS&SAT) war leider nur als Video zu sehen**

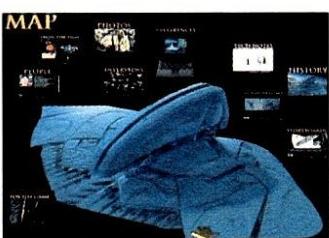
(PS) gebracht. Von dem im letzten Jahr verschobenen *NHL '97* (PS, SAT) gab es lediglich einige kurze Videosequenzen zu sehen. Alle Feldspieler bestehen nun aus Gouraud-geshadeten Polygonen, was gleichzeitig eine grundlegende Änderung der Perspektive nach sich zog. Die Nintendo 64-Version von *Fifa*

*Soccer '97* war weder leibhaftig noch als Videotape ausfindig zu machen. Die größte Überraschung gab es mit *Andretti Racing '97* (PS) zu sehen, das eine Kombination aus Indy- und Stock-Car-Rennspiel darstellt. Ebenfalls angetan waren wir von dem 32-Bit-Nachfolger *Soviet Strike* (PS), das zwar dem altbekannten Spielprinzip treu bleibt, aber grafisch nur vom Feinsten zu bieten hat. Bullfrogs *Syndicate Wars* (PS) nimmt auch langsam Formen an, was der VG-Gang schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt.

Der Stand von **Empire Interactive** machte ebenfalls einen sehr betrüblichen Eindruck, denn auch hier fiel dem verwöhnten Redakteurs-Auge sofort das Fehlen jeglicher Konsolen auf. Ein kurzes Gespräch sorgte für Beruhigung, die Muster-CDs wurden in der Eile in England vergessen. Wir wollen uns ausnahmsweise auf das Wort des Pressesprechers verlassen, der uns versicherte, daß *Fighter Attack* (PS) noch dieses Jahr in den Läden stehen soll. Bei dieser Flugsimulation steuert Ihr Doppeldecker im Luftkampf während des ersten Weltkrieges.

Zwei Actionspiele nach den gleichnamigen Filmvorlagen fanden wir bei **Fox Interactive** zum Probespiel vor: Über den Actionknaller *Die Hard Trilogy* (PS) haben wir bereits in VG 03/96 ausführlich berichtet. Neu hinzugekommen ist *ID4: Independence Day* (PS), dessen Hollywood-Vorlage am dritten Juli in den amerikani-

schen Kinos anläuft. In einer sehr frühen Betaversion konnte man bereits mit einem Kampfjet durch die Landschaft düsen, was auf ein *After Burner* ähnliches Action-Spektakel hinweist. Von der 32-Bit-Version *The Tick* für Playstation war bis dato noch nichts zu sehen. Das gleiche gilt für *Alien vs Predator*, das laut eines Fox-Gesandten bereits für Playstation und Saturn in Arbeit ist.



**Fox-Interactive zeigte Independence Day und Die Hard Trilogy**

Eine magere Ausbeute fanden wir am **Gametek**-Stand vor. Kein einziges Konsolenspiel gab es hier zu sehen. Lediglich ein kurzes Video-Demo des 3D-Action-Ballerspiels *Robotech* von Crystal Dreams für das Nintendo 64 konnten geduldige Messebesucher auf einer Monitorwand erhaschen.



**Nur zwei Bilder können wir Euch von Robtek (N64) präsentieren**

Disney

# DONALD

IN MAUI  
MALLARD

# Coole Ente – heiße Action!



"That's Donald!"



NEU



Jetzt spielt Donald Duck die Rolle seines Lebens. Als Privatdetektiv Maui Mallard muß er in diesem heißen Jump'n'Run-Thriller Voodoo-Geister, brodelnde Lava, knochige Zombies und vieles mehr überwinden. In 8 spannenden Levels mit fantastischer Grafik und tollen Animationen hilfst Du Donald, die wildesten Abenteuer zu bestehen. Denn nur so heißt es: Ente gut, alles gut!

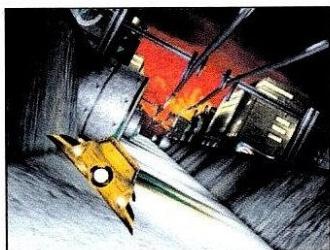
Nintendo®

HAVE MORE FUN



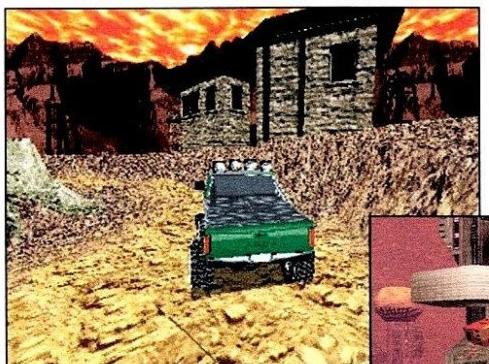
Das englische Softwarehaus **Gremlin** hielt sich im fernen Amerika überwiegend bedeckt. Ganze zwei Playstation-Neuheiten entdeckten wir am Stand. Darunter die 3D-Schlacht *Hard Wars* und das Off Road-Rennen *Gears 'n' Guts*, die wir bereits auf der letzten ECTS hinter verschlossenen Türen gesichtet hatten.

Distributionsgigant **GT Interactive** zeigte wie üblich die Produkte seiner namhaften Vertragspartner. Von *Mirage* stammt die Action-Ballerei *Bedlam* (PS, SAT), bei dem Ihr aus der Iso-Perspektive auf Alienjagd geht. Ein weiteres



*Hardboiled* von GTE, ein schnelles Action-Rennspiel

3D-Action/Strategiespiel stellt *XS* (PS) dar, in dem der Spieler als Space-Söldner durch dunkle Raumstation-Korridore stampft und reichlich außerirdische Eindringlinge durchlöchert. Zur Abwechslung taucht Ihr bei *Tiger Shark* (PS) in die Tiefen des Meeres hinab. Als U-Boot-Commander ist es Eure Aufgabe, eine feindliche High-Tech-Kriegsflotte zu versenken. Des Weiteren plant GT Interactive noch für dieses Jahr die Fertigstellung der beiden 3D-Shooter *Hexen* (PS, SAT) und *Duke Nukem 3D* (PS, SAT). IDs *Quake* (PS, SAT, N64) wird dagegen erst Anfang nächsten Jahres in Konsolenform debütieren.



Zwei neue Playstation-Spiele stellte Gremlin vor. Links: *Gears 'n' Guts*, darunter *Hardwars*



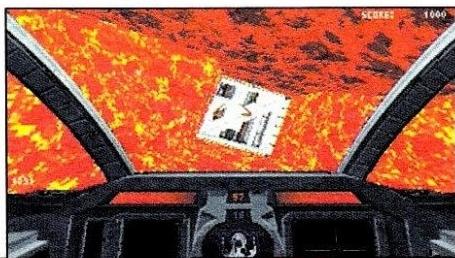
**GTE Entertainment** vertreibt hauptsächlich die Programme anderer Hersteller (z.B. Ocean) in den USA, mit *Hardboiled* (PS, SAT) präsentierte man uns aber auch eine Eigenentwicklung. Dank freundlicher Aufklärung durch eine GTE-Mitarbeiterin wissen wir jetzt, daß *Hardboiled* ein in den Staaten sehr erfolgreicher Comic ist, der allerdings mit dem Spiel nicht viel zu tun hat. Es handelt sich nämlich um ein reinrassiges, futuristisches Rennspiel, bei dem auch kräftig geballert wird. Natürlich stehen Euch verschiedene Flugfahrzeuge zur Verfügung, die Ihr im Verlauf des Spiels mit einem Arsenal an Waffen aufrüstet.

**i-Motion** heißt die US-Vertretung von Infogrames, die für ihr neues Schlumpf-Modul (SNES) auf einen ähnlichen Erfolg hofft wie beim Vorgänger. Es müßte doch sehr verschlumpt zugehen, wenn das nicht klappen sollte...

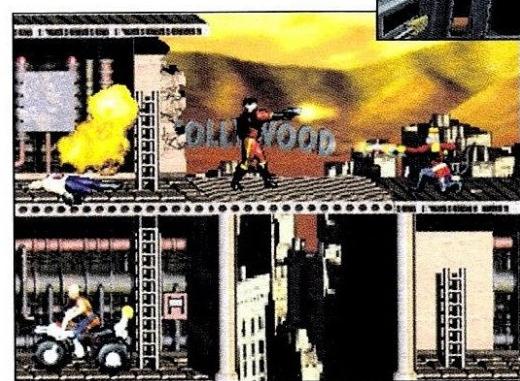
Wer hoffte, bei **Interplay** schon etwas über *Ultra Descent* für Nintendo 64 zu erfahren, wurde leider enttäuscht. Das Spiel existiert bislang nur als Ankündigung in Nintendos neuester N64-Release-Liste. Erstmals gab es Spielbares zu

*Rock'n Roll Racing 2* (PS), das in den USA *Red Asphalt* heißen soll. RRR2 konkurriert allerdings mit der Vielzahl anderer 3D-Rennspiele, denn die isometrische Perspektive fiel leider dem allgemeinen 3D-Fieber zum Opfer. Dafür stehen immerhin 32 Strecken auf vier Planeten und sechs unterschiedliche Fahrzeuge bereit. Falls es nicht wieder die bei Interplay üblichen Verzögerungen gibt, könnte RRR2 im Herbst erhältlich sein. Das niedliche Action-Adventure *Casper* (PS, SAT, 3DO) gestartet immer noch in den Köpfen der Interplay-Bosse herum. Nachdem der Film nun schon gut ein Jahr alt ist, sollte man sich langsam doch etwas beeilen. Mit *Armed* (PS, SAT) revitalisiert Interplay ein schon längst totgesagtes Genre, das horizontalscrollende Actiongame. Entgegen dem alles beherrschenden 3D-Trend

begnügt man sich bei *Armed* mit "traditioneller" 2D-Grafik und konzentriert sich dafür auf den Spielspaß. Trotzdem wurde auch für *Armed* kräftig gerendert und Texture-gemappt, denn wo 32-Bit draufsteht, muß auch 32-Bit drin sein. In einem ruhigen Winkel des Interplay-Stands saß David Perry, der Chef von Shiny Entertainment, zusammen mit Kevin Munroe, dem Produzenten von *Wild Nines*, Shiny's neuem Playstation-Werk. Nachdem Shiny letztes Jahr von Interplay aufgekauft worden war, steht mehr Geld für die Entwicklung zur Verfügung, und das nützen die Jungs um Chefprogrammierer Nick Jones auch reichlich aus. Alleine für die Erstellung der Grafikengine von *Wild Nines* benötigte man rund sieben Monate. Das Spiel selbst soll in ungefähr einem Jahr fertig sein, dafür verspricht David Perry aber auch "das beste Actionspiel überhaupt". Über 50000 Animationen sollen in das Spiel integriert werden, die kurze Videosequenz, die wir sehen durften, erinnerte von den Bewegungen der Hauptfigur etwas an *Earthworm Jim*, von dem die Jungs von Shiny übrigens gründlich die Nase voll haben, nachdem er das Team '94 und '95 Tag und Nacht auf Trab gehalten hatte. Einen dritten Teil der *Earthworm*-Saga wird es also nicht geben.



Links: *Descent* kommt bald auch für Saturn  
Unten: *Rock'n Roll Racing 2* soll im Herbst fertig sein  
Links unten: *Armed*



Auch **Jaleco** konzentriert sich in Zukunft nur noch auf den Next-Generation-Markt. Einen soliden Eindruck hinterließ das 3D-Rennspiel *Tokyo Highway Battle* (PS). Für Verfolgungsduelle quer durch Tokyo stehen Euch zwölf unterschiedliche Sport-Boliden zur Auswahl, die mittels Tuning-Eigenschaften individuell frisiert werden können. Alle Tüftelfreunde dürfen sich auf das erste Playstation-Tetris freuen.

Nach etlichen Ankündigungen und Verspätungen will **JVC** in diesem Jahr wieder von sich reden machen. Das mehrmals auf vergangenen Messen vorgestellte *After Burner*-Spektakel *Deadly Skies* (PS, SAT) soll jetzt angeblich im Oktober erscheinen. Dafür wurde das destruktive Autorennen *Impact Racing* (PS, SAT) vorsichtshalber gleich auf nächstes Jahr verschoben. Weiterhin stehen der 3D-Shooter *Varuna's Forces* (PS), die Speed-Boot-Raserei *Raw Pursuit* (PS, SAT),



sowie das Action-Adventure *Iron John Hawk* (PS, SAT) auf dem Release-Plan.

Bisher fand kaum ein **Koei**-Produkt den offiziellen Weg nach Europa, Fans der teilweise komplizierten Strategie-Spiele mußten sich mit Importkanälen begnügen. Bei *Mystery of the 7 Mansions* (PS, SAT) könnte sich dies vielleicht ändern, denn die gezeigte Vorversion erinnert etwas an *Resident Evil*, allerdings ohne die Horrorelemente. Nach dem riesigen Erfolg von Capcoms Horroradventure findet sich vielleicht ein europäischer Distributor

für die Seven Mansions. Für *Aerobiz 2000* (SAT), bei dem Ihr die Kontrolle über eine Fluggesellschaft übernehmt und *P.T.O. 2* (SAT), eine Simulation des Zweiten Weltkrieges im Pazifik, dürfte es hierzulande wohl keinen Markt geben.

Die längste Menschen- (oder besser Männer-) schlange sammelte sich eindeutig am **Konami**-Stand. Kein Wunder, um die neuen Sportspiele zu bewerben, engagierte man ein Playmate des Monats, die sich mit fleißigen Joypadartisten sogar ablichten ließ. Um die Wartezeit zu überbrücken, unterhielt man sich über die in-

teressantesten Messenews ("wo verstecke ich das Bild am besten vor meiner Frau?" und "glaubst Du, die Dinger sind echt?"). Natürlich ließen auch wir uns die Gelegenheit nicht entgehen, mit einem waschecchten Playmate auf Tuch-, bzw. Silikonfühlung zu gehen (siehe auch Editorial). Aber auch softwaremäßig hatte Konami einiges zu bieten, allen voran die langerwartete 32-Bit-Version von *Contra-Legacy of War* (PS, SAT).

Außer der obliga-



Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

# GAME EXPRESS

action & price power

## Super NES

### Syndicate

Animanics 2	dt 124.00
Asterix & Obelix	dt 124.95
Breath of Fire 2	dt 109.95
Chrono Trigger	us 129.95
<b>Donald in Maui Malls</b>	<b>dt * 119.95</b>
Donkey Kong Count. 2	dt 109.95
Dracula X (16 MB)	dt 79.95
<b>Fifa Soccer 96</b>	<b>dt 99.95</b>
Final Fight 3	dt 95.00
Hebereke 2	dt 79.95
Int.Superstar Soccer	dt 109.95
Int.Soccer Deluxe	dt 119.95
Jungle Strike	dt 99.95
<b>Kirby's Ghost Trap</b>	<b>dt 89.95</b>
Lost Vikings 2	dt 99.95
Mario World 2	dt 109.95
Marvel Super Heroes	dt 99.00
Mask	dt 64.95
Mechwarrior 3050	dt 89.95
Mega Man X 3	dt 89.95
Mega Man X 2	dt 89.95
Mickey & Minnie	dt 89.95
Micro Machines 2	dt 109.95
NHL Live 96	dt 89.95
<b>NHL Hockey 96</b>	<b>dt 89.95</b>
PGA Tour Golf 96	dt 99.95
Pinocchio	dt 124.95
Revolution X	dt 89.95
Rubber Dudes	dt 109.00
<b>Secret of Evermore</b>	<b>dt 109.95</b>
Star Trek: Next Gen.	dt 89.95
Star Trek:Deep Space	dt 109.95
Theme Park (kp.dt.)	dt 89.95
Tiny Toon 2	dt 89.95
<b>Toy Story</b>	<b>dt 129.00</b>
Turrican 2	dt 89.95
Unirally	dt 79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt 119.95
Worms	dt * 109.95
<b>WWF Wrestl. Arcade</b>	<b>dt 89.95</b>

## Sonderangebote

### Zubehör

Battle Toshinden	dt 49.00
Donald in Mai Ma.	dt 59.95
Earth Worm Jim	dt 49.95
Kirby's Block Ball	dt 59.95
Pinocchio	dt 59.95

## Gameboy

Battle Toshinden	dt 49.00
Donald in Mai Ma.	dt 59.95
Earth Worm Jim	dt 49.95
Kirby's Block Ball	dt 59.95
Pinocchio	dt 59.95

Star Wars: Return of the Jedi	dt 49.95
Star Trek: Deep Space Nine	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 49.95

Star Wars: The Empire	dt 49.95
Star Wars: The Empire	dt 4



torischen 3D-Grafik bietet das neue Contra einen speziellen Modus für 3D-Brillen, vier verschiedene Charaktere und natürlich die Non-Stop-Action, die schon die Vorgänger so populär machte. *Project Overkill* (PS, SAT), das wir Euch in Ausgabe 06/96 vorgestellt hatten, gehörte zu den beliebte-



Oben: *Contra - The Legacy Wars*  
Unten: *Kumite - The Fighters Edge*, beide von Konami

sten Spielen am Stand und auch über *Policenauts* (SAT), der Nachfolger zu *Snatcher* berichteten wir schon. *Broken Helix* (PS, SAT) gehört ins Genre der 3D-Action-Adventures und erinnert etwas an Alien Trilogy. Allerdings fließen auch Rollenspiel-Ansätze in die Handlung ein, denn im Gegensatz zu vielen Ballerorgien müsst Ihr hier Gespräche und Verhandlungen führen und Rätsel lösen. Wie jede große Softwarefirma hat auch Konami ein 3D-Prügelspiel anzubieten, *Kumite - The Fighters Edge* (PS, SAT) heißt das gute Stück, und das Gezeigte sieht

nicht besser oder schlechter aus als das, was auch andere Anbieter zu präsentieren hatten. Mit *NFL Full Contact* (PS, SAT) stellt sich Konami der American-Football-Konkurrenz von EA und Sony, außerdem soll schon vor Weihnachten *NBA in the Zone 2* (PS) erscheinen. Natürlich plant Konami Umsetzungen der Automaten-Hits *Crypt Killer* (PS, SAT), *Midnight Run* (PS, SAT) und *Speed King* (PS). Ob schließlich das niedliche japanische Rollenspiel *Suikoden* (PS) den Weg über den Teich zu uns findet, wage ich doch zu bezweifeln.

Wer sich in die viel zu kleine und überfüllte **LucasArts**-Suite begab, wollte eigentlich in Ruhe *Shadows of the Empire* (N64) spielen. Pustekuchen! Wer das heißbegehrte N64-Produkt antesten wollte, mußte sich brav am Nintendo-Stand anstellen. Star-Wars-Fans kamen aber trotzdem auf ihre Kosten, denn für die Playstation gab es immerhin zwei Games rund um Alt-Bösewicht Darth Vader zu bewundern, *Rebel Assault 2* und ein 3D-Action-Spiel, dessen PC-Vorgänger dem deutschen Jüngenschutz zum Opfer fiel. *Ballblazer* (PS, SAT), auf das einige hier in der Redaktion schon mit Spannung warten, konnte mich nicht überzeugen und auch das comichafte *Herc* (PS, SAT), bei dem Ihr als Herkules prügelnd durch die Antike stampft, wirkte noch etwas lahm.



Oben: *Herc* (PS, SAT) von LucasArts ein eher durchschnittliches Action-Adventure  
Rechts: *Ballblazer* (PS, SAT) wird von Factor 5 entwickelt



Mit **MGM Interactive** versucht sich ein weiteres Filmstudio im hartumkämpften Spieldemarkt. *Cyberthug* (PS) heißt MGMs Beitrag zum Thema 3D-Action, und wie alle anderen Produkte dieses Genres offeriert auch Cyberthug unvergleichliches Gameplay (Gähn), gerenderte Grafiken, jede Menge SciFi-Waffen und viele, schleimige und unheimlich böse Aliens als Gegner. Wenigstens grafisch bietet *H.O.S.T.* (PS) etwas Abwechslung, denn diesmal sieht Ihr die Action aus der Vogelperspektive. Ihr kontrolliert schwerbewaffnete Droids auf einem entfernten Planeten in einer Minenkolonie und sollt 25 Level lang andere, außer Kontrolle geratene Arbeitsroboter ausschalten.

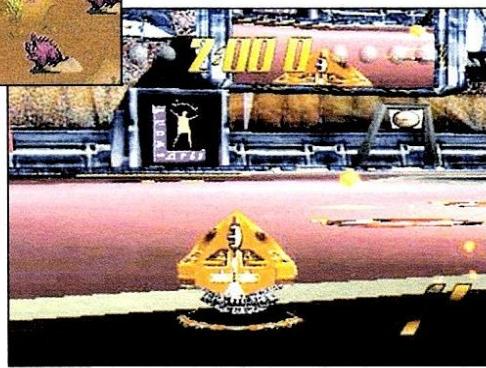
Auf dem **Microprose**-Stand gab es außer den bereits in der letzten Video Games vorgestellten *Top Gun: Fire at Will* (PS) und *Gunship 2000* (PS) drei weitere Neuankündigungen zu begutachten: Alle spielbegeisterten Enterprise-Fans können sich auf *Star Trek Generations* (PS) freuen. Die Filmumsetzung beinhaltet mehrere Spielprinzipien (First Person-Shooter, Space-Action etc.), alle Schauspieler und deren Originalstimmen. Playsta-

tion-Strategen werden bei der aufpolierten PC-Umsetzung *X-COM: Terror from the Deep* voll auf ihre Kosten kommen. Zudem befindet sich die Fortsetzung des PC-Rennspiel-Klassikers *Vette: San Francisco Thrills* für Playstation in Arbeit.



Bei Mindscape durften wir den rabiaten Action-Shooter *Steel Harbinger* und das Fun-Rennspiel *Super Sonic Racer* testen

Zusammen mit den SSI-Produkten hat auch **Mindscape** ein mächtiges 32-Bit-Programm zu bieten. Kurz vor der Fertigstellung steht das Action-Gemetzelt *Steel Harbinger* (PS) und die Zukunftsballelei *Raven Project* (PS). Das gleiche gilt für die strategische Ausgabe des Brettspiel-Epos *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* (PS). Ein Rennspiel ganz im Stil von *Micro Machines* ist mit *Super Sonic Racer* (PS) unterwegs. Ihr bestiegt unterschiedliche Cartoon-Vehikel und wetzt über isometrisch dargestellte Geländestrecken hinweg. Von der



Dino  
COMICS

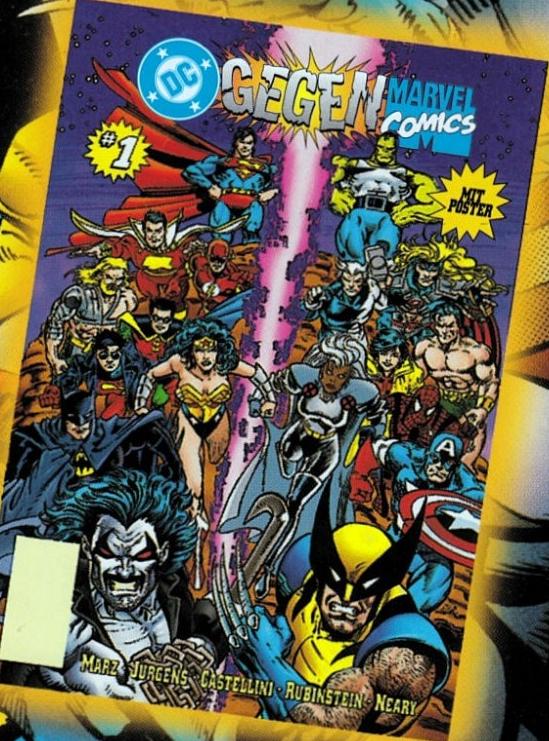
PRÄSENTIERT:

DER KAMPF DES JAHRHUNDERTS!



GEGEN MARVEL®  
Comics

NEU



WER IST STÄRKER? WER IST HÄRTER? WER IST COOLER?  
**WER WIRD GEWINNEN?**

RUNDE EINS AB 12. JUNI IM HANDEL!



**Warhammer: Shadow of the Horned Rat für Playstation**

Marvel 2099-Lizenz (PS) gab es leider noch keine spielbaren Ergebnisse zu sehen.

Am meisten enttäuschte der diesjährige **Namco**-Stand. Neben dem allseits bekannten Playstation-Titeln *Tekken 2*, *Ridge Racer Revolution* und *Museum Collection Vol.2*, war keine einzige Neuheit auszu-



Am 30. September ist es endlich soweit, zumindest in den USA kommt das Nintendo 64

machen. Lediglich einige *Soul Edge*-Automaten deuteten auf ein bevorstehendes Playstation-Debüt hin, das laut Pressemappe erst gegen Ende des Jahres erscheinen wird. Zum Glück hat unser Tet derweil hinter den japanischen Namco-Kulissen gestöbert und weiß hierzu einiges mehr zu berichten (allerdings erst in VG 8/96).

Vom ersten Messestag an wurden Abschnitte des riesigen **Nintendo**-Stands andauernd belagert, schließlich durfte man ja erstmals außerhalb Japans Hand an das neue Nintendo64-Wunderjoypad legen, von der Software ganz zu schweigen. Immerhin gab es acht spielbare Titel bei Nintendo, weitere Spiele (leider auch Super Mario Kart R) sah man auf der Videoleinwand. Die große Sensation hieß natürlich *Super Mario 64* (N64), obwohl wir schon Tets überschwengliche Berichte gehört und Videos davon gesehen hatten, waren wir alle völlig von den Socken (siehe auch S.32). Diese absolute Freiheit, sich in den 3D-Welten nach Belieben

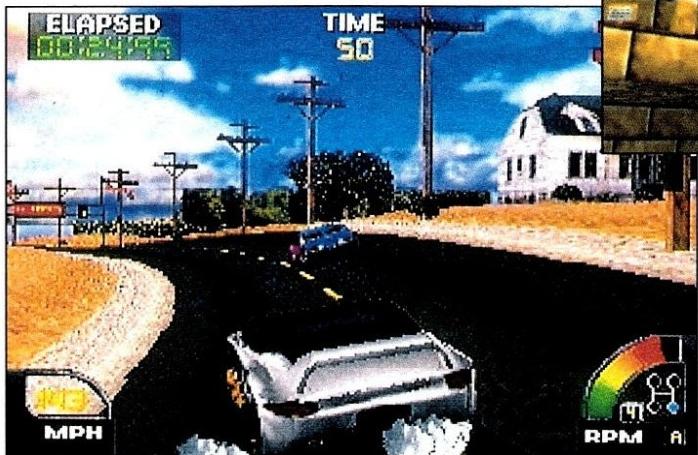
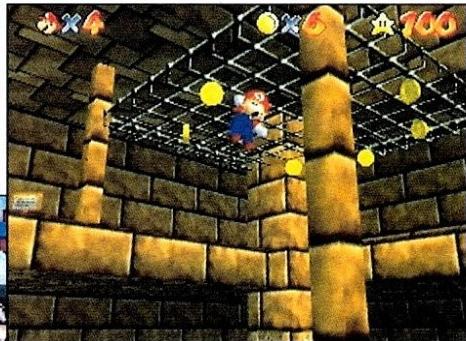


**Blast Corps** ist eines von drei Rare-Spielen fürs Nintendo 64



und echte 3D-Hintergründe, allerdings steht laut Rare noch nicht einmal das endgültige Spielkonzept, es wurde z.B. noch nicht entschieden, wie viele und welche neuen Charaktere man einbauen will. Wer die Zeit hatte, sich anzustellen, durfte sich außerdem an folgenden Spielen versuchen: *Star Wars: Shadows of the Empire*, *Waverace 64*, *Cruisin' USA*, *Blast Corps* (hieß früher *Blast Dozer*) und *Wayne Gretzky Hockey*. Zu diesen Spielen findet Ihr im Heft ausführliche Beschreibungen. Auf der Videoleinwand liefen außer *Super Mario Kart* Rauch noch *Goldeyne*, *Kirbys Air Ride*, *Starfox 64* und *Body Harvest*. Das er-

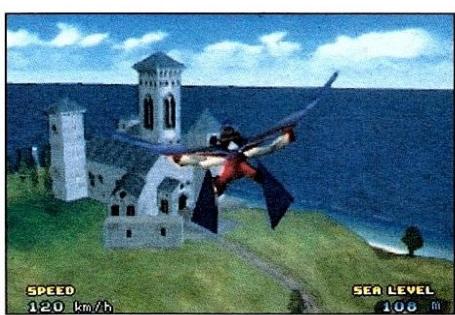
**Zu Super Mario 64 findet Ihr auf Seite 32 einen ausführlichen Bericht**



Die Auflösung von *Cruisin' USA* ist geringer als beim Automaten



Erst kruz vor der Messe entschied sich Nintendo, *Killer Instinct 2* vorzustellen



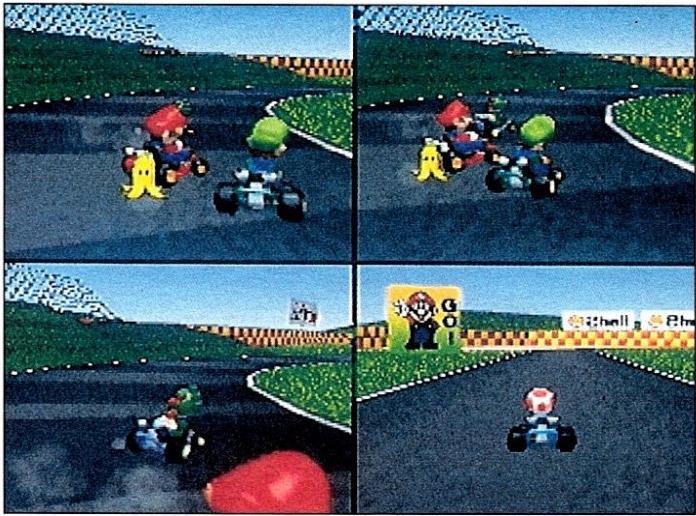
Oben: *Pilotwings 64* für Nintendo 64  
Links: *Star Wars: Shadows of the Empire*



*Waverace 64*, einer von Robs Messe-Favoriten



**Oben:** *Goldeneye* überzeugt durch brillante Grafik  
**Mitte:** Der neue Game Boy Pocket kommt im Herbst auch bei uns  
**Rechts:** *Starfox 64*



**Der Vier-Spieler-Modus von Super Mario Kart R**

hoffte Donkey-Kong-Spiel fürs Nintendo 64 steht leider erst in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und wurde deswegen von Rare nicht gezeigt. Während einer Pressekonferenz vor der Show gab Nintendo auch die endgültigen Preise für die USA bekannt. Das Gerät kostet mit einem Joypad ohne Spiel 249,95 US-Dollar, für ei-

nen Zusatz-Controller muß man 29,95 Dollar hinblättern. Die Technik des Magnetic Disk Drive mit dem seltsamen Namen *Nintendo 64 64DD* ist zwar fertig, es fehlt jedoch an Software für die neue Hardware, deshalb soll Nintendos Massenspeicher erst im November in Tokio vorgestellt werden. Folgerichtig war auch

*Zelda 64* auf der E3 nirgends zu erspähen. Wer endlich definitive Aussagen über die Veröffentlichung des Nintendo 64 in Europa erwartete, wurde enttäuscht, im Spätherbst lautete die lapidare Antwort auf diesbezügliche Fragen (siehe auch Interview mit Howard Lincoln, S.62). Immerhin bestätigte Nintendo of America

den 30. September '96 als Termin für die USA, sieben Spiele sollen bis dahin erhältlich sein, darunter auch das nicht gezeigte *Tetrispear*. In den Staaten will man in den ersten sechs Monaten ca. eine Million Geräte unters Volk bringen. Für das Super Nintendo sieht die Zukunft nicht ganz so rosig aus, neben dem bereits erhält-

**NINTENDO 64**  
we have it!

**SEGA SATURN**

**PlayStation**

**•planet saturn•**

..earthworm jim 2	dt	99,-
..guardian heroes	dt	99,-
..art of fighting 2	jp	139,-
..dark savior	jp	139,-
..night	jp	139,-
..sonic wings	jp	129,-
..alien trilogy	us	109,-

**•planet sony•**

..fade to black	dt	99,-
..formula one gp	dt	99,-
..po'ed	dt	99,-
..resident evil	dt	99,-
..streetfighter alpha	dt	99,-
..toshinden 2	dt	99,-
..track & field	dt	99,-
..king of fighters	jp	129,-
..namco museum vol.3	jp	129,-

**galaxy-plexus gmbh**  
plinganserstr.26  
81369 münchen  
tel.089/7605151 & 089/7470689 fax 089/7698024  
for complete mailorder <http://www.galaxy-games.de>

**händleranfragen erwünscht**  
angebote gültig solange Vorrat reicht  
versand: 10,- Nachname, 7,- Vorkasse  
irrtümer und druckfehler vorbehalten

# Sicherheit f



**FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat.** FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **01 30/11 22 33** oder T-Online \*Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

Ünffach? Für  
Einstiger  
ganz einfach:  
FUTURE.



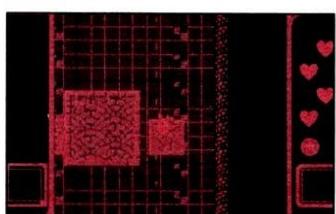
lichen Super Mario RPG, das hierzulande mit großer Wahrscheinlichkeit nie erscheinen wird, gibt eigentlich nur *Donkey Kong 3: Dixie's Double Trouble* (SNES) Anlaß zur Freude. Bereits zum dritten Mal läßt Rare die SGI-Workstation qualmen, um die Grafik im Vergleich zu den Vorgängern noch zu steigern. *Kirby Super Star* (SNES) ist ein nettes, horizontal scrollendes Jump'n Run, und mit *Tetris Attack* (SNES, GA) versucht man, einer ausgetretenen Spielidee neues Leben einzuflößen. *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* (SNES) wird in Deutschland auch nicht veröffentlicht, obwohl Nintendo die wahrscheinlich beste Baseballsimulation überhaupt auf die Beine gestellt hat. Mit dem *Game Boy Pocket* präsentierte man nach sechs Jahren ein etwas leichteres und kompakteres Update des tragbaren Dau-



*Tetris Attack* für Super Nintendo wird's wohl auch bei uns geben



*Diddy's Kong Quest* kommt im September in den USA für den Game Boy

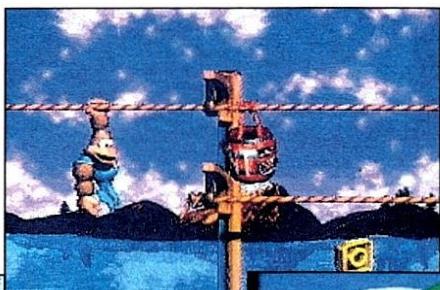
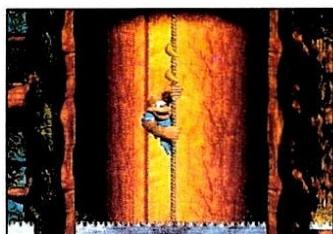
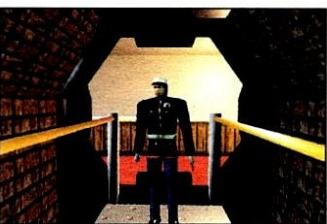


*Dragon Hopper* eines von nur zwei Virtual-Boy-Modulen auf der Messe

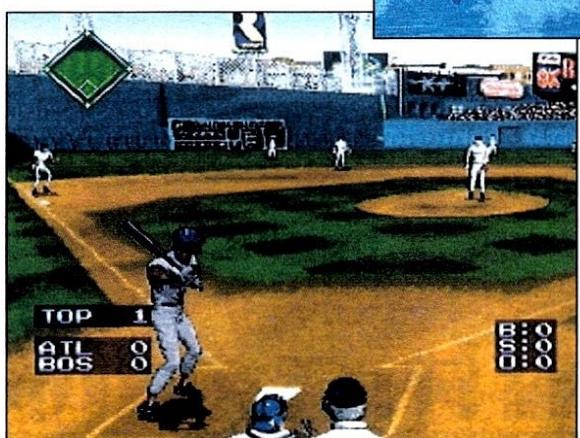
erbrenners, das außerdem mit einem verbesserten Bildschirm ausgestattet wurde. Wie erwartet, wird Ende September Diddy in *Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest* (GA) gegen King K. Rool antreten. Auch der Virtual Boy macht immer noch von sich reden, durch eine Preisredu-

zierung auf 99 Dollar hofft Nintendo auf Schadensbegrenzung. Da sich aber inzwischen alle Dritthersteller von dem roten 3D-Flop verabschiedet haben und Nintendo selbst nur zwei Spiele ankündigte, *Dragon Hopper* und *Bound High*, prophezeien wir dem VB keine allzu großartige Zukunft.

**Ocean** protzte wieder mit einem riesigen Stand, der für Konsolen wenig Spielbares zu bieten hatte. Noch jede Spur fehlte von dem groß angekündigten 3D-Jump'n'Run *Cheesy* (PS). Mit *Dawn of Darkness* (PS, SAT) ist ein weiterer 3D-Shooter nach dem großen ID-Vorbild unterwegs. Für Saturn-Besitzer hat Ocean eine speziell entwickelte Action-Variante von *Waterworld* in Arbeit. Cartoon-Anhänger werden sich über *Hanna Barbera* (PS, SAT) freuen, in dem alle bekannten Zeichentrick-Charaktere (z.B. *Flintstones*) des renommierten Studios enthalten sein werden. Lediglich auf einigen Bildern war die Nintendo 64-Filmumsetzung *Mission: Impossible* zu sehen. Die beiden NEON-Produktionen *Tunnel B1* (PS, SAT) und *Viper* (SAT) durften natürlich auch nicht fehlen. Selbst für die 16-Bitter gab es mit dem 2D-Prügler *Lobo* (SNES, MD) das letzte Ankündigungsrelikt vom letzten Jahr in spielbarer Form zu sehen.



Zu *Donkey Kong Country 3: Diddy's Double Trouble* erfahrt Ihr mehr auf Seite 64, zusammen mit einem Interview mit den Entwicklern von Rare

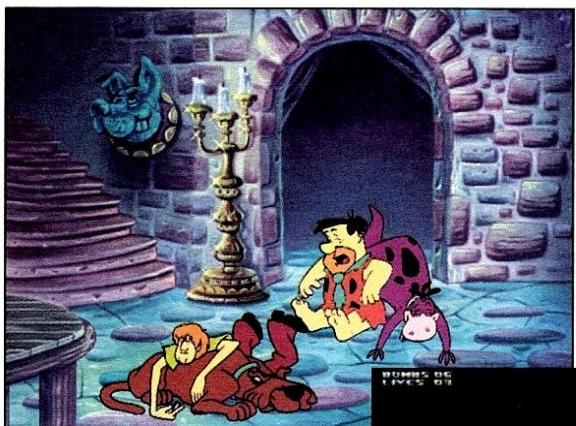


Oben: *Kirby Superstar* für Super Nintendo  
Links: *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* gibt's leider nur als Import



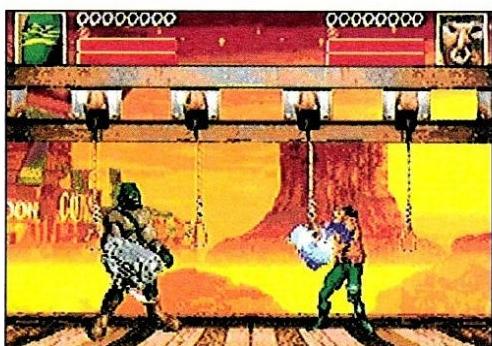
Nur einige Bilder gab es von Oceans N64-Filmumsetzung *Mission: Impossible* zu sehen

Auf der Suche nach 3DO-Software wurden wir bei **Panasonic** fündig. Mit *Cyberdillo*, *Lucienne's Quest*, *Obelisk*, *Olympic Summer Games* und *Olympic Soccer* stellte man immerhin fünf Spiele vor, die beiden letzten stammen allerdings von U.S. Gold. Das M2 soll erst im Frühjahr 1997 veröffentlicht werden und war deshalb für Panasonic-Vertre-



Von oben nach unten: Hanna Barbera (PS), Viper (SAT) und Waterworld (SAT)

Bereits auf der letzten E3 hat Ocean das 16-Bit-Prügelspiel Lobo angekündigt. Diesmal konnte man sogar beide Versionen (SNES und MD) probespielen!



ter kein Gesprächsthema, obwohl die Messe eine gute Gelegenheit geboten hätte, die neue Hardware dem Vergleich zur Konkurrenz zu stellen. Vielleicht nächstes Jahr...

**Philips Media** zeigte die erste spielbare Playstation-Version des aberwitzigen Cartoon-Adventures *Down in the Dumbs* (PS, SAT) (demnächst mehr darüber in VG). Wenig

Essentielles gab es von dem futuristischen Autorennspiel *Demon Driver* (PS) zu sehen. Als letztes Playstation-Spiel steht *Q.A.D.* (The Quintessential Art of Destruction) auf dem

Veröffentlichungsplan. Mit futuristischem Fluggerät unternehmt Ihr Rettungsaktionen, die sich in ständig neu generierten Landschaftsumgebungen abspielen.

## Deutschland

Mo-So 11-21 Uhr  
Non Stop  
0172-373 51 51

# GAME ACTIVITY

Game Activity • Now on Internet • [www.bitcom.eh/game-activity/](http://www.bitcom.eh/game-activity/)

**PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)**

### PlayStation NTSC

	DM	sFr.	öS
Tekken 2 . . . . .	136,90	99,-	989,-
K1-(Kickboxen) . . . . .	136,90	99,-	989,-
Tobal No. 1 . . . . .	136,90	99,-	989,-
Overblood . . . . .	136,90	99,-	989,-
Project Overkill . . . . .	109,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3 . . . . .	136,90	99,-	989,-
Rock'n'Roll Racing . . . . .	109,90	89,-	899,-
Olympic Games . . . . .	136,90	99,-	989,-

### PlayStation PAL

	DM	sFr.	öS
Resident Evil . . . . .	87,-	76,-	680,-
X-Men . . . . .	87,-	76,-	680,-
Skeleton Warriors . . . . .	87,-	76,-	680,-
usw... RUFT AN!!			

**PlayStation PAL** 399,- incl. 1 Pad, 1 Demo-CD

### Sega Saturn NTSC

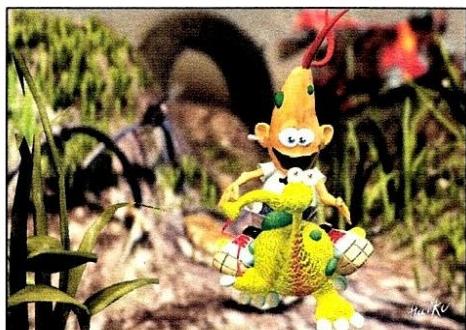
	DM	sFr.	öS
Nights . . . . .	119,90	89,-	899,-
Alien Trilogy . . . . .	119,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3 . . . . .	119,90	89,-	899,-
Fatal Fury 3 . . . . .	136,90	99,-	989,-
usw... RUFT AN!!			

**Endlich !**  
**NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!**  
**Super Mario 64 & Pilot Wings 64**

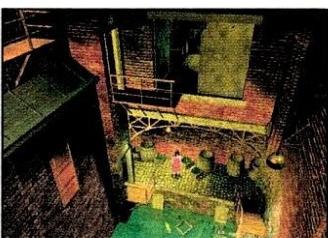
Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !



Nachdem **Playmates** bislang hauptsächlich auf alle 16-Bitern setzte, kommen nun alle Playstation- und Saturn-Besitzer in den Genuss von neuen Spielen. Bereits auf der ECTS überzeugte der dreiste *Daytona*-Verschnitt *Burning Road* (PS) und wurde von Fachleuten als das einzige Highlight der Messe gehandelt. Auch Playmates ließ sich von der Qualität der französischen Produktion überzeugen und wird daher das Spiel in Amerika vermarkten. Shiny's Megawurm *Earthworm Jim 2* steuert nach wie vor ausschließlich den Saturn an. Die bislang vernachlässigten Motocross-Fans werden mit *VMX Racing* (PS) bedacht. Bei dem Sidescroller *Skeleton Warriors* (PS, SAT) drescht Ihr mit einem schwertbewehrten Helden sprite auf finstere Gegnerscherben ein. Den ägyptisch angehauchten 3D-Shooter *Powerslave* (PS, SAT) hatte BMG auf der letzten ECTS unter dem Titel *Exhumed* vorgestellt.

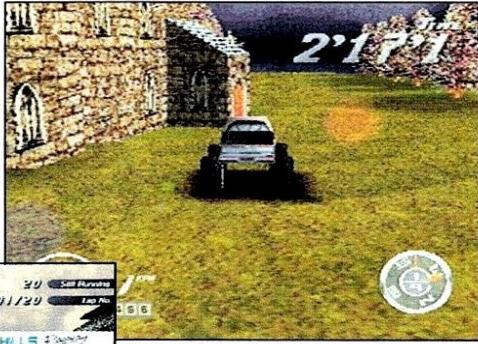


**Philips Media** setzt große Hoffnungen auf die Puzzle-Adventure-Innovation *Down in the Dumps* (PS). Auf dem Bild seht Ihr eine Sequenz aus dem SGI-gerenderten Intro.



### Rechts die beiden Reflection-Spiele:

*Monster Truck Rally*, darunter  
*Destruction Derby 2*  
(Arbeitstitel)



Wie schon auf der Spring-ECTS war am **Psygnosis**-Stand ein qualitativ hochwertiges Playstation-Sortiment vorzufinden. Erstmals zu sehen gab es die mit Hochspannung erwartete *Wipeout 2097*-Fortsetzung (erscheint in USA unter dem Beinamen 'XL'). Eine verbesserte Grafik-Engine, neue Strecken, ausgefeilte Fahrzeugtypen und zusätzliche Optionen versprechen ein grandioses Update. Das glei-

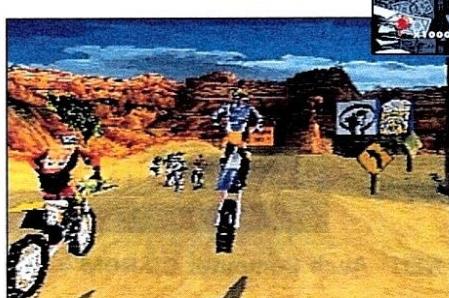


Von oben nach unten: *The City of Lost Children*, *The Fallen* und *3D-Shooter Tenka*. Der Knabe links stammt aus *Discworld 2*

che darf man auch von *Destruction Derby 2* behaupten, das von Grund auf (Grafik, Streckenführung etc.) überarbeitet wurde und alle Kritikpunkte des erfolgreichen Vorgängers vergessen lässt. Ebenfalls auf große Begeisterung stieß *Reflections' Monster Truck Rally*, das auf der Basis einer verbesserten DD-Engine entstand. Der witzige Zauberbruder 'Rincewind' geht in *Discworld II: Missing*



Links seht Ihr den 3D-Shooter *Powerslave* (Playstation/Saturn)



Oben: *Earthworm Jim 2* für Saturn.  
Links außen:  
Der Playstation-*Daytona*-Verschnitt  
*Burning Road* und daneben *VMX Racing* (PS)



*Presumed...?!* auf neue Entdeckungsreise. Auch im Indy Car-Land begeisterte *Formula 1* und überzeugte mit brillanter Grafikpräsentation. Und weil heutzutage ein 3D-Shooter in keinem Softwaresortiment fehlen darf, ist mit *Tenka* ein würdiger Psygnosis-Vertreter dieses Genres unterwegs. Das Jump'n'Run-Abenteuer rund um die Lemmings-Sippe hört jetzt auf den Namen *The Adventures of Lomax in Lemmingland*. Im Action/Adventure *Athanor* begebt Ihr Euch auf virtuelle Reisen und werdet mit zauberhaften Polygon-Schauplätzen verwöhnt. Ein ungewöhnliches Strategie/Adventure-Epos erwartet Euch mit *The Fallen*, in dem sämtliche Charaktere ein Eigenleben entwickeln. Bei dem 3D-Rollenspiel *Sentient* agiert Ihr als Commander einer Weltraumstation und macht Jagd auf einen mysteriösen Virus. Ein weiteres 3D-Actionspiel stellt *Alphastorm* dar, von dem es noch nichts in Playstation-

# BRANDHEISS!

## Sony Playstation – Spiele

<b>Adidas Power Soccer</b>	<b>99,99</b>	<b>Sega Saturn – Spiele</b>	<b>89,99</b>
Alien Trilogy	89,99	Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden	89,95	Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Chaos Control *	89,99	Blazing Dragons *	79,99
Criticom	89,99	Cyberia *	89,99
Cyberia *	89,99	D (dt.)	79,99
D (dt.)	79,99	Deadly Skies *	89,99
Darkstalkers *	89,99	Destruction Derby *	89,99
Deadly Skies *	89,99	Discworld (dt.) *	89,99
Descent	89,99	Earthworm Jim 2 *	89,99
Destruction Derby	99,95	Euro Soccer '96 *	<b>89,99</b>
Discworld (dt.)	89,99	F1 Challenge	99,99
<b>Earthworm Jim 2 *</b>	<b>89,99</b>	FIFA Soccer 96	89,99
Extreme Games	89,95	Galactic Attack	79,99
Extreme Pinball	89,99	Galaxy Fight	89,99
Fade to Black *	89,99	Gex *	79,99
FIFA Soccer 96	89,99	Golden Axe	89,99
Gex	89,99	Guardian Heroes *	89,99
International Championship Soccer *	89,99	Hi-Octane *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2)	109,99	Horde	79,99
Jewels of the Oracle *	89,99	Magic Carpet	89,99
Krazy Ivan	89,99	Myst	109,95
Loaded	89,99	Mystaria – Realms of Lore	99,99
Lone Soldier	89,95	<b>Need for Speed *</b>	<b>89,99</b>
Madden '96 Football *	89,99	NHL Allstar Hockey	109,95
Magic Carpet	89,99	Night Warriors *	109,99
Mickey's Wild Adventure	89,99	Olympic Games *	89,99
Moto X *	89,99	Olympic Soccer *	89,99
NBA in the Zone	99,99	Panzer Dragoon 2 *	89,99
NBA Live 96	89,99	Photo CD-Betriebssystem	59,99
Need for Speed	89,99	Pool Champion *	89,99
NHL Face Off	99,99	Powerplay Hockey *	89,99
Off World Interceptor Extreme	79,99	Primal Rage *	89,99
<b>Olympic Games *</b>	<b>89,99</b>	Pro Pinball *	79,99
Olympic Soccer	89,99	Raven Project *	89,99
Panzer General *	89,99	Rayman	89,95
Po'ed *	89,99	Real Yumene (dt.) *	129,99
Powerplay Hockey *	89,99	<b>Return to Zork *</b>	<b>89,99</b>
Primal Rage *	89,99	Rise 2: The Resurrection *	79,99
Pro Pinball *	79,99	Road Rash *	89,99
Rayman	89,95	Sega Rally	99,99
<b>Resident Evil (dt.) *</b>	<b>89,99</b>	Shanghai (Import)	59,99
Return Fire *	89,99	Shell Shock	109,99
Return to Zork *	89,99	Shock Wave Assault *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99	Sim City 2000	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99	Skeleton Warriors *	89,99
Road Rash	89,99	Space Hulk *	89,99
Shell Shock *	89,99	Street Fighter Alpha *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99	Street Fighter: The Movie	89,95
Slam 'n Jam *	79,99	Street Racer *	89,99
Space Hulk *	89,99	Striker '96 *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99	Theme Park	89,95
Street Racer *	89,99	Thunderhawk 2	109,99
Syndicate Wars *	89,99	Tilt!	89,99
Tekken	99,95	True Pinball *	89,99
Thunderhawk 2	89,99	<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>
Tilt!	89,99	Valora Valley Golf	89,99
Time Commando *	89,99	Virtua Cop	149,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99	Virtua Fighter 2	99,99
Total NBA 96	99,99	Virtua Hang On Grand Prix	99,99
True Pinball	89,99	Virtual Open Tennis *	79,99
<b>Tunnel B1 *</b>	<b>89,99</b>	Virtua Racing	69,99
Twisted Metal	89,99	Wateworld *	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99	Wing Arms	89,99
Warhammer *	89,99	Wipe Out	89,99
Wing Commander 3	99,99	World Series Baseball *	109,95
Wipe Out	99,95	Worms	79,99
Worms	99,95	WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

## Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99	<b>Sega Saturn – Zubehör</b>	
Antennenkabel	49,95	6-Spieler-Adapter	79,95
Control Pad (Sony)	59,95	Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99	Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
<b>Lenkrad incl. Gangschaltung &amp; Pedale 159,99</b>		Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Link-Kabel	49,95	Backup Memory	109,99
Maus	59,95	Control Pad	44,95
Memory Card	49,95	<b>Joypad mit Turbo und Auto-Feuer</b>	<b>39,99</b>
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	RGB-Scart-Kabel	39,99
neGcon (Control Pad)	89,99	Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
RGB-Scart-Kabel	49,99	Video-CD MPEG-Karte	349,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99	Virtua Stick	89,95
		X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Wo Sie uns  
finden:

### Media Point

Berlin – Neukölln  
Jonasstraße 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Leinestraße  
Bus 144

### Media Point

Berlin – Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

### Media Point

Hamburg – Harvesteh.  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke  
Bus 35, 102

### Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10

### Media Point

Berlin – Friedrichshain  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 37 11  
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.  
Tram 20,21 Bersarinplatz

### Media Point

Berlin – Spandau  
Nonnendammallee 81  
Tel.: (030) 383 02 191  
U-Bahn 7 Rohrdamm  
Bus 127, 204

### Media Point

Berlin – Tegel  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 433 96 05  
U-Bahn 6 Alt-Tegel  
Bus 120, 125, 133, 222

### Media Point

.... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!

SONY



Playstation

Grundgerät **399,99**

incl. Control Pad



SEGA



SATURN

Grundgerät **449,99**

incl. Control Pad

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

**Versandkosten:** Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM zzgl. 3.– Post-NN-

Gebühr – ab 250,- DM Bestellungen im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und

UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

**Kreditkarten:** der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und

Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.





Form zu sehen gab. Bereits als PC-Version konnte man das aufwendige Grafik-Adventure *The City of Lost Children* anspielen, welches parallel für die Playstation in Arbeit ist. Ein weiteres Render-Adventure ist mit *The Island of Dr. Moreau* unterwegs, das auf einer Geschichte von H. G. Wells basiert. Als letzte Neuheit ist das 3D-Action-Spiel *Rodney Matthwes* angekündigt. Der Spieler steuert mehrere futuristische Vehikel über surreale Landschaftsszenarios hinweg, stürmt Feindbasen und räumt unterwegs kleinere Gegner aus dem Weg.

Bei **Readysoft** mußte man nach dem Desaster mit *Braindead 13*, das weltweit nur mittelmäßige Kritiken erhielt, fast die Hälfte aller Mitarbeiter entlassen. Mit *Shadoan* (PS, SAT), einem Fantasyadventure, möchte man an wieder an alte Erfolge anknüpfen.

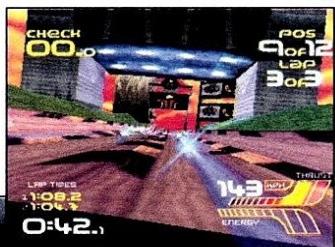
**Rocket Science** konzentriert sich ganz auf die Playstation und veröffentlicht zwei, welche



Ganymede von Rocket Science im gewohnten 3D-Gewand

Überraschung, 3D-Spiele. *Ganymede* vereint laut Pressemeldung die Action eines Rennspiels mit der Komplexität einer Kriegssimulation. Bei *Rocket Jockey* steuert Ihr eine Art Flugbike in drei unterschiedlichen Spielmodi, was grafisch allerdings nicht besonders überzeugt.

Schon seit geraumer Zeit bastelt der Softwarenewcomer **Scavenger** an zwei vielversprechenden Saturn-Projekten. Zum ersten Mal wurden diese beiden Titel in spielbarer Konsolen-Form der Öffentlichkeit vorgeführt. Das 3D-Shoot'em-Up *AMOK* (SAT) sowie das Tunnel-Ballerspiel *Scorcher* (SAT) überzeugten mit phänomenalen Licht- und Grafikeffekten. Einen ausführlichen Bericht über beide Spiele könnt Ihr in der letzten Video Games (Ausgabe 6/96) auf Seite 34 nachlesen.



Eine etwas andere Perspektive von Formula 1. Daneben breitet Wipeout 2097 seine Flügel aus. Links sieht Ihr die Kommandozentrale von Sentient.



Oben: Sega's Netlink-Modem-Adapter, darunter die Saturn-Version von Virtua Fighter Kids

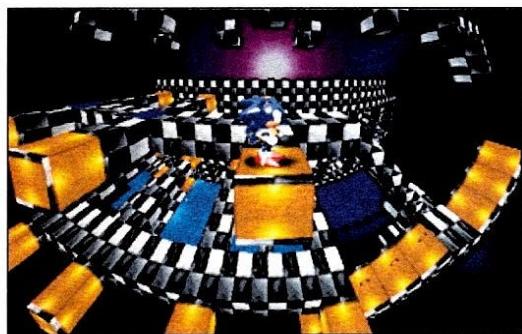
**Baku Baku:** Ein weiterer Tetris-/Columns-Clone für den Saturn.  
**Unten:** Die Jump'n'Run-Fortsetzung Bug Too!



Unmittelbar neben dem Erzkonkurrenten Big 'N' hatte **Sega** seine Zelte aufgeschlagen. Ein wahrer Publikumsmagnet war der *Virtua Fighter* 3-Präsentationsstand. Gezeigt wurden die phänomenalen Animations-Sequenzen ausgesuchter *Virtua Fighter*-Recken, die Ihr bereits in der letzten VG



Fighting Vipers war nur als Automatenoriginal vorzufinden



Nights wird mit einem speziellen Analog-Pad ausgeliefert

in die 32-Bit-Welt gefunden hat. Ähnlich dem *Bug!*-Spielprinzip steuert Ihr den blauen Igelstar bei *Sonic X-treme* durch dreidimensionale Plattformwelten, sammelt goldene Ringe ein und begegnet unterwegs zahlreichen Dr. Robotnics-Schergen. Bereits in einer fast fertigen Version gab es die AM2-Adaption *Virtua Cop 2* zu bewundern. Nur als Automatenoriginal waren dagegen die angekündigten Saturn-Umsetzungen *Virtual On*, *Manx TT* und *Fighting Vipers* vorzufinden. Eine weitere *Jump'n'Run*-Fortsetzung ist mit *Bug Too!*



unterwegs. Zwei neue Charaktere und viele Gags versprechen ein gelungenes Sequel. Auf mehrere Saturns verteilt durfte man bereits AM2s Super-niedlich-Variante von *Virtua Fighter Kids* zocken. In Mr.

**Oben sieht Ihr die beiden Saturn-Hoffnungen: Sonic X-treme und daneben das vielversprechende Nights. Mega Drive-Besitzer dürfen sich derweilen auf die Fortsetzung Vector Man 2 freuen**

Bones steuert Ihr ein perfekt animiertes 3D-Skelett durch SGI-gerenderte 3D-Katakomben. Puzzle-Fans werden mit dem neuen Tetris/Columns-Clone *Baku Baku* beglückt. Aus der Feder des Ecco-Entwick-

lungsteams stammt das Comic-Adventure *Three Dirty Dwarves*, an dem bis zu drei Spieler gleichzeitig mitwirken können. Vom Japanischen ins Englische übersetzt wurden die Mech-Schlacht *Gun Griffon*, das Action/Rollenspiel *Legend of Oasis* und *Worldwide Soccer 2 (V-Goal 2)*. Ganz im Zeichen von Updates präsentiert sich die Sega Sportserie. Folgende Titel werden einem Face-Lifting unterzogen: *Ultimate Football*, *NFL' 97* und *World Series Baseball 2*. Im Rennspielbereich gab es nur die Psygnosis-Adaption De-

# GROBI'S GAMESHOP

Täglich Neuheiten

0 55 22 / 7 34 77

Besuch unser Ladengeschäft

Super Nintendo	Playstation	NBA Live 96 dt.	Sega Saturn
Asterix u. Obelix dt.	Grundgerät dt.	99,-	Grundgerät dt.
Bomberman 3 dt.	Lenkrad us.	399,-	Need for Speed dt.
Breath of Fire 2 dt.	Adidas Power Soccer dt.	149,-	NHL Face Off dt.
Casper dt.	Assault Rigs dt.	109,-	NFL Game Day dt.
Circuit USA dt.	Aftermath dt.	99,-	Pad dt.
Donkey Kong C. 2 dt.	Alien Trilogy dt.	109,-	Panzer General dt.
Earthworm Jim 2 dt.	Beyond the Beyond dt.	109,-	Parodius Deluxe dt.
Fifa Soccer 96 dt.	Casper dt.	109,-	Philosoma dt.
Final Fight 3 dt.	Chronicles o.t.Sword dt.	109,-	Primal Rage dt.
Inter. Star Soccer 2 dt.	Cyberia dt.	109,-	Project Overkill us.
Mario World 2 dt.	Descent dt.	109,-	Ran Soccer dt.
Mega Man x 2 dt.	Die Hard Trilogy us.	129,-	Rayman dt.
Mega Man 7 dt.	Discworld dt.	109,-	Resident Evil
NBA Live 96 dt.	Extreme Pinball dt.	99,-	Ridge Racer 2 dt.
Pinocchio dt.	Fifa Soccer dt.	99,-	Shellshock dt.
Secret of Evermore dt.	Gex dt..	99,-	Shock Wave dt.
Super Turrican 2 dt.	Horned Owl dt.	99,-	Tekken 2 jp.
Theme Park dt.	Magic Carpet dt.	109,-	Toshinden 2 dt.
Toy Story dt.	Memory Card 8 Meg dt.	109,-	Toshinden 2 us.
Weapon Lord dt.	Namco Vol .1dt.	89,-	Total NBA dt.
WWF Wrest Arcade dt.	NBA in the Zone dt.	99,-	Viewpoint dt.
		109,-	Wing Command. 3 dt.

Sega Saturn	
539,-	Theme Park dt.
129,-	Thunderhawk dt.
109,-	Toshinden Remix dt.
109,-	Virtua Cop
99,-	Virtua Racing dt.
99,-	Wipeout dt.
109,-	X-Men dt.
49,-	Gradius jp.
109,-	Golden Axe Duel dt.
109,-	Magic Carpet dt.
79,-	Panzer Dragoon 2 jp.
99,-	Primal Rage dt.
129,-	Project Overkill us.
109,-	Rayman dt.
99,-	Revolution X dt.
109,-	Sega Rally dt.
109,-	Sega Tennis dt.
109,-	Shellshock dt.
109,-	St. Fighter Alpha us.

**Nintendo 64 26.KW**

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

**Viele weitere Artikel auf Lager**



struction Derby zu sehen. Von dem mittlerweile offiziell angekündigten *Daytona: Championship Circuit Edition* fehlte noch jede heiße Reifenspur. Das schwächste Saturn-Produkt wurde mit dem FMV-Adventure *The Sacred Pools* vorgestellt, in dem Ihr Euch auf eine Amazonen-Insel begeben. Den kostengünstigen Einstieg in das Internet soll Segas *Saturn Net Link*-Lösung bieten. Für umgerechnet 350 DM erhält der Käufer ein 28k-Modem und die dazugehörige Internet-Software. Für 32X-Besitzer gab es keine einzige Neuerscheinung zu sehen. Wie außerdem zu vernehmen war, ist der erfolglose Hardwareaufsatz offiziell aus dem weltweiten Sega-Sortiment gestrichen worden. Glücklicherweise bleibt das Mega Drive nach wie vor im Verkaufsprogramm und wird von Sega mit neuem Modulfutter versorgt. *Sonic Blast* geisterte schon seit geraumer Zeit als *Sonic 3D* durch die Fachpresse. Aus perspektivischer Sicht flitzt Ihr mit Sonic-typischen Jump'n'Run-Eskapaden durch



*Twisted Metal 2: World Tour* und *Carnage Heart*



Die Antwort auf *Wave Race 64* hat Sony mit *Jet Moto* vorgestellt

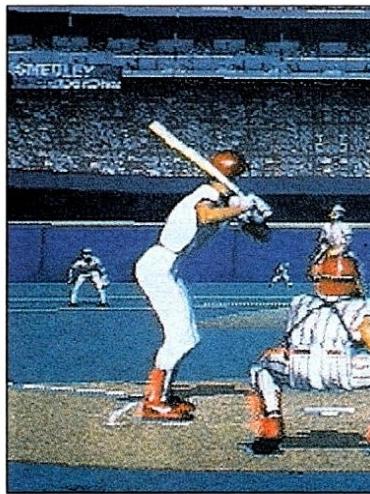
SGI generierte Plattformwelten. Ein weiterer 16-Bit-Leckerbissen ist mit der Fortsetzung *Vector Man 2* unterwegs. Neue Levels, neue Gegner und altbekannte Spielmechanik versprechen ein gelungenes Sequel. Von dem angekündigten *Virtua Fighter Animation* waren außer großen Werbesprüchen nicht viel zu sehen. Dafür darf nach X-Man

nun auch das weibliche Pendant *X-Woman* in ein neues Action/Jump'n'Run-Abenteuer ziehen. Auf der *Arcade Classics*-Sammlung findet Ihr Oldies wie *Centipede*, *Missile Command* und andere Klassiker, die ebenfalls in aufgepeppten Varianten vorhanden sind.

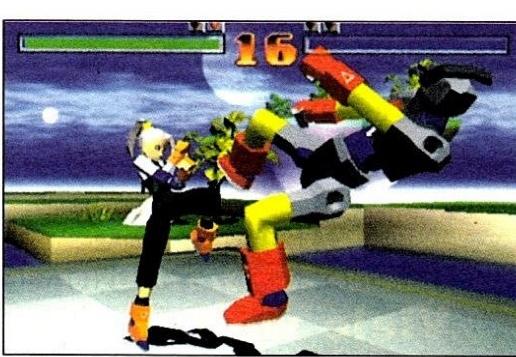
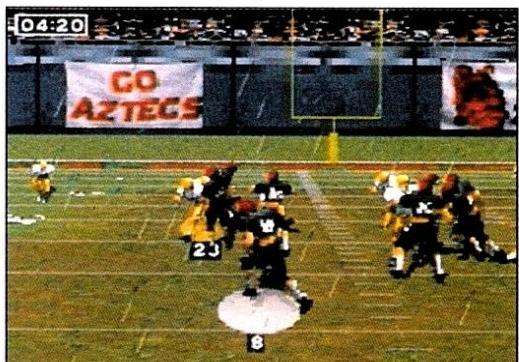
**Sierra On-Line** dementiert vehement, jemals einen Vertrag mit Nintendo über die Entwicklung von *Red Baron* fürs Nintendo 64 unterschrieben zu haben. Man sei noch nie Mitglied des Dreamteams gewesen und arbeite auch nicht an einem Spiel fürs N64. Momentan plant man drei Produkte für die Playstation, wobei die Programmierer von *Nascar Racing* schon fleißig am werken sind. Die beiden anderen Spiele befinden sich noch in

der "Soll'n wir oder soll'n wir nicht"-Phase und bleiben deshalb ungenannt.

Eine reichliche Auswahl an neuen Spielen bot Playstation-Erfinder **Sony Computer Entertainment** auf seiner riesigen Ausstellungsfläche. Über die beiden 3D-Jump'n' Runs *Crash Bandicoot* und *Jumping Flash 2* berichten wir in dieser Ausgabe. Zwei weitere vielversprechende Sequels wurden mit *Twisted Metal 2: World Tour* und *2Xtreme* vorgestellt. Squares erstes Polygon-Prügelspiel *Tobal No. 1* debütierte ebenfalls auf dem Sony-Stand. Von *Final Fantasy VII* hingegen war leider nichts zu sehen. Dafür waren SNKs Playstation-Adaptionen von *Samurai Showdown 3: Blades of Blood*, *King of Fighters* und *Real Bout Fatal*



Für Baseball-Anhänger ist *MLB Pennant Race* in Arbeit



Oben Sonys Gameday '97-Update. Links oben: Das Rollenspiel *Beyond the Beyond*. Ebenfalls vorgestellt wurde Squares Beat'em-Up-Erstlingswerk *Tobal No. 1* (Bild wurde verschönzt)!



PlayStation™

Fury bereits spielbar, wenn gleich auch die Ladezeiten fast unerträglich waren. Bei Jet Moto rast Ihr mit raketenangtriebenen Bikes quer durch die 3D-Pampa. Die beiden Japano-Rollenspiele Beyond the Beyond und Arc the Lad sind bereits ins Englische übersetzt und werden auch in Europa veröffentlicht. Unter geänderten Namen erscheinen Epidemic (Kileak the Blood 2) und Bogey Dead 6 (Sidewinder) in der westlichen Hemisphäre. Von Artdink stammt die Cybersledverwandte 3D Schlacht Carnage Heart. Spawn verkörpert ein Action-Kampfspiel, das auf der gleichnamigen Comic-Buchserie basiert. Den 3D-Shooter Disruptor stellen wir Euch auf Seite 68 ausführlicher vor. Frei nach dem EA Sports-Motto "97er-Updates beleben das Geschäft", erscheinen geringfügig überarbeitete Versionen von NHL Face Off '97 und Gameday '97. Und weil American Football ein gar so toller Sport ist, wird mit NCAA Gamebreaker gleich der offizielle Nachfolger zu der Gameday-Serie angekündigt. Aber auch Baseball-Freunde schauen nicht in die Röhre und bekommen mit MLB Pennant Race ihren Lieblingssport auf



PlayStation™



**Oben sieht Ihr die Sony-Fortsetzung 2Xtreme  
Links außen: Sonys neuer Jump'n'Run Star Crash  
Bandicoot. Links: Nochmals Toba! No. 1, wie es wirklich auf dem Bildschirm aussieht.**

den heimischen Bildschirm geliefert. Nicht viel Neues gibt es über Sunsoft zu berichten: Das Hauptaugenmerk liegt nach wie vor bei Jewels of the Oracle (PS, SAT) sowie Galaxy Fight (PS). Des Weiteren wird das japanische Sunsoft-Rollenspiel Albert Odyssey (PS) ins Englische übersetzt. Nur auf Video gab es kurze Eindrücke des Go-Kart-Rennspiels Kart Duel (PS, SAT) zu sehen.

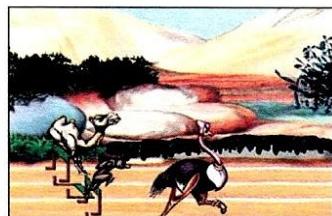
Die meisten 32-Bit-Titel von Tecmo gab es leider nur auf einem Hochglanz-Prospekt zu bewundern. Angekündigt für Playstation sind: Tecmo World Golf (PS), das Rollenspiel Castle of the Damned (PS), Pferderennsimulator Tecmo Thoroughbred Derby (PS) und das Construction-Kit Monster Ranchers (PS). Bereits spielbar war der Dr. Robotniks-Puzzles-Clone Tecmo Stackers (PS, SAT). Exklusiv für Saturn wird der auf Model 2-Basis entwickelte 3D-Prügler Dead or Alive umgesetzt.

**Sunsoft übersetzt das hauseigene Rollenspiel: Albert Odyssey**



**THQ** hält mit dem witzigen Jump'n Run Mohawk and Headphone Jack (SNES) dem Super Nintendo die Stange. Ansonsten versucht man auch hier, den Anschluß an den 32-Bit-Zug zu halten. Die beiden in Japan schon erhältlichen Spiele Robopit (PS, SAT) und Floating Runner (PS) sollen im Spätsommer auch in Europa veröffentlicht werden, das grafisch sehr beeindruckende K1-Super Kick Boxer (PS) ist erst zu 60% fertiggestellt und kommt vielleicht noch vor Weihnachten.

Selbst das französische Softwarehaus Titus hat sich zur E3 einen eigenen Stand geleistet. Neben den üblichen 16-Bit-Ankündigungen Power Pigs (SNES, MD), Incantation (SNES, MD) und Oscar (SNES), gab es sogar einige Neuheiten zu bewundern. Das erste 32-



**Animal'Ympis - das erste 32-Bit-Spiel von Titus, bringt gelungene Abwechslung in das Track&Field-Spielprinzip**

Bit-Spiel ist mit Animal'Ympis (SAT, PS) unterwegs. Im Gegensatz zu Track&Field oder Olympics Summer Games treten hier 22 abgedrehte Tierarten zur Comic-Olympiade an. Insgesamt elf Disziplinen sorgen nach dem „Knopfmassage-Prinzip“ für Spaß und Spannung. Zudem befindet sich gerade das Prinzen-Sequel Prince of Persia II für Super Nintendo in Arbeit.

Wer von alten Hüten spricht, denkt an Trimark Interactive, die mal wieder The Hive (PS, SAT) vorstellten, das wir noch vom letzten Jahr kennen.

Ubisoft hatte zwar mit Rayman 2 und Street Racer Deluxe nur zwei Konsolenprodukte anzubieten (beide PS, SAT), diese gehörten aber zu den Highlights der Messe. Rayman 2 besteht zwar nur aus ca. 40 Levels, die sich aber aus jeweils zwei hintereinanderliegenden Ebenen aufbauen und so für neue Spielelemente sorgen. Grafisch hat sich natürlich nicht viel getan, aber

wem der Vorgänger gefallen hat, der wird auch an Rayman 2 seine Freude haben. Streetracer Deluxe könnte eine Art Mario Kart für Playstation und Saturn werden. Bis zu acht menschliche Kontrahenten nehmen an einem Rennen teil. Für diesen Modus empfiehlt der Optiker aber einen großen Monitor, denn wer den achtfach gesplitteten Bildschirm schon mal gesehen hat, weiß, daß die Augen Schwerstarbeit leisten.

Auch die Linkoption wird unterstützt, und per Batterie bzw. Memory Card speichert das Programm Rundenrekorde ab.

Die unbekannte Japanfirma UEP Systems präsentierte auf einem abgelegenen Ministand ein erstes PS-Projekt. Bei Coolboarders rast Ihr auf einem Snowboard halsbrecherische Hangstrecken hinab. Zahlreiche Hindernisse und tückische Kurven sorgen für Nervenkitzel.



Im Gegensatz zu London hatte **Viacom New Media** fast alle angekündigten 32-Bit-Titel in spielbarer Version ausgestellt. *MTV's Aeon Flux* (PS) entstand nach der gleichnamigen Zeichentrickserie des bekannten Musiksenders. Bei *Death Drome* (PS) liefert Ihr Euch mit futuristischen Raketenautos heiße 3D-Duelle. Fast im gleichen Grafikstil präsentiert sich *MTV's Slam Scape* (PS), in dem das Spielgeschehen lediglich unter Wasser verlagert wird. Ein weiteres 3D-Plattform-Gehüpfte steht mit *The Divide: Enemies Within* (PS) auf dem Plan, das kantige Polygon-Mechs als Hauptakteure verwendet.

Von **Vic Tokai** gab es eine Reihe von Playstation- und Saturn-Ankündigungen: Hinter dem Titel *Abuse* (SAT) verbirgt sich ein 2D-Action-Spiel, das sich am besten mit *Black Hawk*



*Überraschend gesichtet: Der Snowboard-Simulator Coolboarder (PS)*

vergleichen lässt. Bei dem Action-Adventure *Silverload* (PS) wird der Spieler in den Wilden Westen zurückversetzt. Neben langweiligen Frage & Antwort-Spielchen ist bei Virtua-Cop-Like-Duellen ein zielsicheres Auge gefragt. Über die beiden Saturn-Spiele *Dark Rift* (SAT) und *Wet Corpse* (SAT) standen noch keine Informationen zur Verfügung.

Wer vom Nintendo 64 nicht genug kriegen konnte, durfte sich bei **Virgin** immerhin ein Video von *Freak Boy* (N64) anschauen, das allerdings erst 1997 erscheinen soll. Als Freak Boy kämpft Ihr in einer 3D-Welt gegen böse außerirdische Eroberer. Mit jedem Gegenstand, den Ihr aufnehmt,

morpht sich die Spielfigur zu einem anderen Wesen. Nur für den Saturn wird es *Command & Conquer* geben, das derzeit meistverkaufte PC-Spiel in Deutschland. Die Mischung aus Action und Strategie sorgte auch bei den Kollegen der POWER PLAY für viele durchgezockte Nächte. Auch *Heart of Darkness* wird zunächst exklusiv für Segas 32-Bit-Konsole veröffentlicht und soll dann erst mit einiger Verspätung auch für die Playstation kommen. Die gerenderten Vorspanne und Zwischensequenzen wirken teilweise wie aus einem Disneyfilm und sind allein schon das Geld für die CD wert. Spot ist immer noch auf dem Weg nach Hollywood, im



*Oben: Command & Conquer  
Unten: NHL Powerplay Hockey*



*Oben: Spot goes to Hollywood  
Unten: Heart of Darkness*

November soll *Spot Goes To Hollywood* (PS, SAT) endlich fertig sein. Mit *NHL Powerplay'96* (PS, SAT) will Virgin der Konkurrenz von Sony und EA Paroli bieten. *Gridrunner* (PS, SAT) verspricht vor allem im Zwei-Spieler-Modus per gesplittetem Bildschirm viel Spaß bei der Jagd nach Flaggen in einer 3D-Landschaft. Virgin's Releaselisten kündigt außerdem noch eine Vielzahl weiterer Titel an, die allerdings auf der Messe nicht zu sehen waren, darunter auch *Nanotek Warrior* (PS) und *Manic Karts* (PS, SAT).

**Warner Interactive** vertreibt in Europa auch Accolade-Produkte und zeigte uns deshalb *Bubsy 3D* (PS, SAT), das sich aber den Vergleich zu Mario 64 gefallen lassen muß und dabei zumindest grafisch klar den kürzeren zieht. *Hardball 5* (PS) lockt in Deutschland nieman-



*Medienmogul Viacom stellte erste spielbare Versionen von MTV's Aeon Flux und The Divide: Enemies Within vor*



*Oben: Rayman 2 für Playstation und Saturn, darunter: Streetracer Deluxe (PS, SAT)*

*MTV's Slam Scape (oben) und Death Drome (links) sehen sich auf dem ersten Blick sehr ähnlich (beide Playstation)*

**Rechts:** Pitball von Warner Int. für PS und Saturn.  
**Unten:** Die Grafik von Bubsy 3D wirkt doch sehr schlicht



den hinterm Ofen vor dafür soll *Return Fire* bald auch den Saturn unsicher machen. *Pitball* (PS) ist eine etwas seltsame Mischung aus Prügelspiel und futuristischem Basketball, inklusive Special Moves.

**Williams** macht nicht nur mit dem Nintendo 64-Update jenes blutigen Digi-Prüglers von sich reden, Playstation-Fans dürfen sich außerdem auf ein *Trilogy*-Update des Kult-

Beat'em-Ups freuen. Mit *Robotron X* (PS) hat Williams einen weiteren Automaten-Oldie zeitgemäß aufpoliert, der laut Presse-Meldung auch für das Nintendo 64 erscheinen soll. Neben der gezeigten N 64-Version von *Wayne Gretzkys 3D Hockey* (siehe Seite 42) ist mit *NHL Open Ice* ein weiteres Hockey-Spiel für die Playstation unterwegs. Für Ende des Jahres ist des weiteren eine Automatenumsetzung der Basketball-Simulation *NBA Hangtime* (SNES, MD, N64) geplant. Zwei weitere namhafte Automatenumsetzungen befinden

sich mit *Aera 51* (PS, SAT) und *War Gods* (PS, N64) in der Entwicklung. Selbst für die 16-Bitter hat Williams noch einige Neuheiten anzubieten: Neben dem Mega-Oldie *Ms. Pac Man* (SNES) erscheint die Klassiksammlung *Williams Arcades Greatest Hit's* auch für Super Nintendo und Mega Drive.

Die Jungs von **Working Design** übersetzen weiterhin fleißig japanische Rollen- und Strategiespiele für den Saturn, unter anderem kommen *Iron Storm* (Adv. Military Commander, den Test der US-Version findet Ihr in auf Seite 95), *Shining Wisdom* und *Magic Night Rayearth*.  
ws/rz



Williams setzt seine Automaten *NHL Open Ice* und *Aera 51* um

Auch *NBA Hangtime* und *War Gods* werden gerade konvertiert

### Sony PSX

Action Replay V 2.0	66,90	Puzzle Bobble 2 jp	a.A.
Actua Soccer	89,90	Rapid Reload	84,90
Adidas Power Socc.	94,90	Rayman	89,90
Agile Warrior F-111X	89,90	Resident Evil us	109,90
Air Combat	89,90	Return Fire (mit Anleitung) us	109,90
Alien Trilogy pal	94,90	RGB Scart Kabel	44,90
Antennenkabel	44,90	Ridge Racer	84,90
Assault Rigs	89,90	Ridge Racer Rev.	134,90
Battle Arena		Road Rash	89,90
Toshinden 2 jp	149,90	Shellshock	89,90
Chronicles ..Sword	99,90	Shockwave Assault	89,90
Darkstalkers		Juni Sony Playstation dt	399,00
Descent	99,90	Starblade Alpha	89,90
Destruction Derby	89,90	Street Fighter Alpha	89,90
Disc World (kpl dt.)	99,90	Striker '96	85,90
Fifa Soccer '96	89,90	Tekken 2 jp	149,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	99,90	Theme Park	94,90
Gex us	104,90	Total NBA '96	97,90
Goal Storm	84,90	Wing Commander III	94,90
Johnny Bazookatone		<b>Hintbook Res. Evil</b>	49,90
Joypad	89,90		
Jumping Flash 2 jp	49,90		
Jupiter Strike	129,90		
Kileak the Blood	89,90		
King's Field us	84,90		
Krazy Ivan	89,90		
Link Kabel	54,90		
Loaded	89,90		
Magic Carpet	94,90		
Memory Card	44,90		
Mickey's Wild Adv.	89,90		
Mouse	54,90		
N.B.A. Live '96	94,90		
N.B.A. In the Zone us	109,90		
Namco Museum Vol 2 jp	149,90		
Need for Speed	97,90		
NeGcon dt	89,90		
Novastorm	89,90		
PGA Tour Golf '96	86,90		

### Sega Saturn

Action Replay	89,00
Antennenkabel	59,00
Arcade Racer	109,90
Backup 8 MB	94,90
Cyberia us	109,90
D	94,90
Darius Gaiden	89,90
F 1 Challenge	94,90
Fifa Soccer '96	82,90
Galactic Attack	89,90
Golden Axe-the Duell	89,90
Gunbird jp	109,90
Gungriffon jp	109,90
Hang On GP '96	94,90
Hi Octane	89,90
Johnny Bazookatoone	94,90
Joypad Saturn	44,00
King of Fighters '95 jp	139,90
Magic Carpet	99,90
MPEG-Karte, Video CD	319,00

Mystaria	89,90
Panzer Dragoon II dt	94,90
Photo CD System	69,00
Rayman	89,90
Sat Adapter us/jp/dt	59,00
Sega Saturn dt	529,00
Sega Rallye	94,90
Shellshock	94,90
Toshinden Remix	99,90
Vampire Hunter jp	119,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal '96 jp	104,90

### 3 DO

Alone i.t. Dark 1&2	97,90
Blade Force	89,90
Cyberia	94,90
D	104,90
Death Keep	99,90
Dragon Lore	99,90
Foes of Ali	94,90
Need for Speed	89,90
Panzer General	89,90
Panasonic 3DO FZ-10	549,00
Phoenix 3	99,90
Return Fire M.O.D.	69,90
Shockwave 2	99,90
Space Hulk	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander III	89,90

### PC CD-ROM

Alien Odyssey	84,90
Ascendancy	84,90
Battle Isle 3	85,90
Command&Conquer	99,90
Extreme Pinball	74,90
Fade to Black	84,90
Indy Car Racing II	84,90
Magic Carpet 2	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	89,90
The 11th Hour	89,90
Werewolf	84,90



Bahnhofstr. 26 (Centhof, Kern A, E4)  
36037 Fulda  
0661-77726 Fax 0661-77736

Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00, Fax bis 20.00 Uhr  
AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)

E-Mail Adresse f. Bestellungen, Tips, Anregungen:  
101715.32@compuserve.com

Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

!!!Kostenlose Gesamtliste anfordern!!!

# Releaselisten Teil 1

## DER UMBAUSETZ:

FÜR DT, US & JP GERÄTE.  
ALLE CD'S LAUFFÄHIG.  
DEUTSCHE ANLEITUNG.

PLAYSTATION  
DER UMBAUSETZ



PLAYSTATION  
TOSHIDEN 2



PLAYSTATION  
ADIDAS POWER SOCCER

**Beispiel 1:** Sony Playstation  
+ 2tes Joypad  
+ Memory Card  
+ Ridge Racer II  
**DM 29.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

**Beispiel 2:** Sega Saturn  
+ 2tes Joypad  
+ Virt. Fighter 2  
+ Sega Rally  
**DM 34.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

## ► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

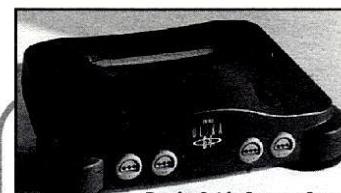
Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

### PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Assault Riggs dt	* 59.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90

### SATURN

Grundgerät dt 50Hz, inkl.	
RGB-Kabel & Batterie	439.00
Game Buster	89.90
PC-Link-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90



Preis & Lieferumfang  
standen bei Druck noch nicht fest

### NINTENDO 64

#### SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	* 119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	* 99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	* 29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

#### NEO GEO CD

King of Fighters '95	* 59.90
Pulstar	* 59.90
div. Umbauten	ab 69.90

#### ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem \* sind Angebote und/oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

# ARJAY GET YOUR GAMES 0221-21067

### PLAYSTATION

Defcon 5 dt	* 79.90
Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Fox Hunt us	119.90
Jumping Flash! dt	* 59.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	* 59.90
Lone Soldier dt	* 59.90
Mickey's Adventure dt	* 79.90
Myst dt	89.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Power Play Hockey dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	159.90
Thunderhawk II dt	89.90
Tilt! dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	99.90
Total NBA dt	99.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Warhammer dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90

### SATURN

Eurosoccer dt	109.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90
Gun Griffon us	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters '95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	* 79.90
X-Men dt	89.90

#### VERSANDADRESSE

### ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67

Fax: 0221-12 56 76

100124,2230@compuserve.com

#### UNSER LADENLOKAL

**JUMP RUN**  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)  
Annahmeverweigerern, die von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-

Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

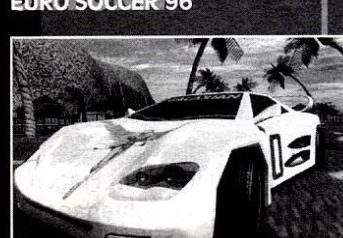
Händleranfragen erwünscht.



PLAYSTATION  
RESIDENT EVIL



SATURN  
EURO SOCCER 96



PLAYSTATION  
RIDGE RACER REVOLUTION



# SUPER MARIO 64

**Auf der Messe ließ es sich Mister Mario nicht nehmen, sein neuestes Werk persönlich vorzuführen. Dabei stellte er sich auch den Fragen der internationalen Presse.**

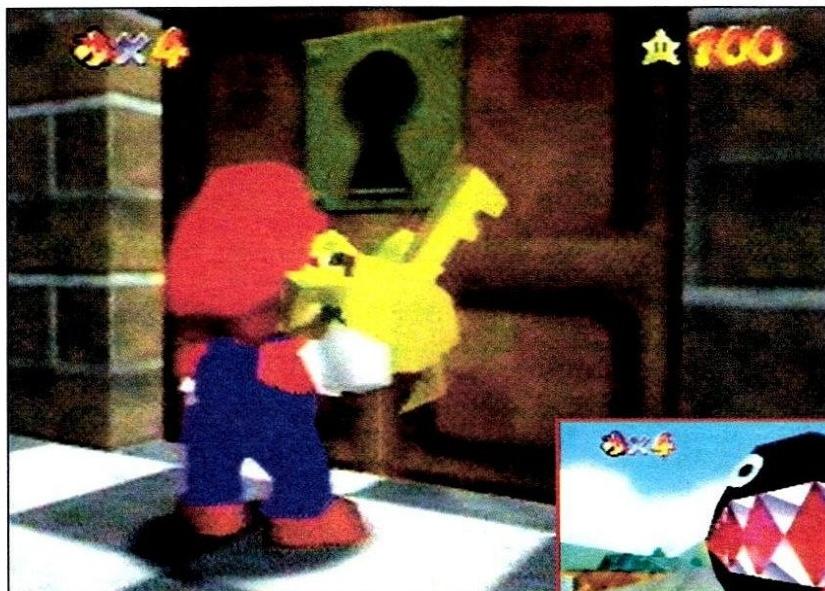


*Aha, was rückt mir denn da auf die Pelle?*



*Ob der Zaun wohl irgend etwas gefährliches zurückhält?*

**U**m Super Mario 64 während der E3 wirklich genießen zu können, brauchte man in dem Trubel entweder gute Nerven oder gute Beziehungen zu jemandem bei Nintendo, der einem einen ruhigen Raum samt Nintendo 64 und Monitor zur Verfügung stellte. So hatte ich die Möglichkeit, Marios 3D-Abenteuer in aller Ruhe zu genießen. Genau das ist Super Mario 64 nämlich, ein Adventure im Zelda-Stil. Sicher, es gibt jede Menge Jump'n Run Sequenzen, trotzdem über-



*In dieser Sequenz holt Mario zuerst den Schlüssel aus seiner Hosentasche, dann steckt er ihn in das Schlüsselloch, und dreht ihn schließlich mit aller Kraft um. Unten: Das Riesenmaul ist angekettet, mir kann also nichts passieren*



*Auch aus nächster Nähe kann nur bestätigt werden, Mario hat keine Schuppen*

wiegt wohl der Adventure-An teil, soweit sich das nach einer Stunde beurteilen lässt. Ich muß außerdem zugeben, daß ich mich auf das eigentliche Spiel nicht richtig konzentriert habe, die phantastische 3D-Welt hatte mich völlig in ihren Bann gezogen. Ich lief einfach nur ziellos durch die Level und genoß die unglaublichen Animationen und grafischen Wunder. Eigentlich habe ich Mario 64 nicht gespielt, ich bin darin versunken. Es ist schon sehr beeindruckend, mit welcher Leichtigkeit das Nintendo 64

die 3D-Welten generiert und auch größte Objekte scheinbar mühelos und absolut ruckelfrei bewegt. Am meisten beeindruckten mich jedoch Marios Animationen, ständig entdeckt man neue, witzige und perfekt gemachte Bewegungen, die aus jeder Perspektive überzeugen. In schwierigen Situationen wie z.B. beim schnellen Laufen über eine Brücke hatte ich anfangs leichte Probleme mit dem Analog-Stick des Joy-pads, doch wenn man die Feinheiten erst mal raus hat, ergibt sich ein völlig neues Spielge-

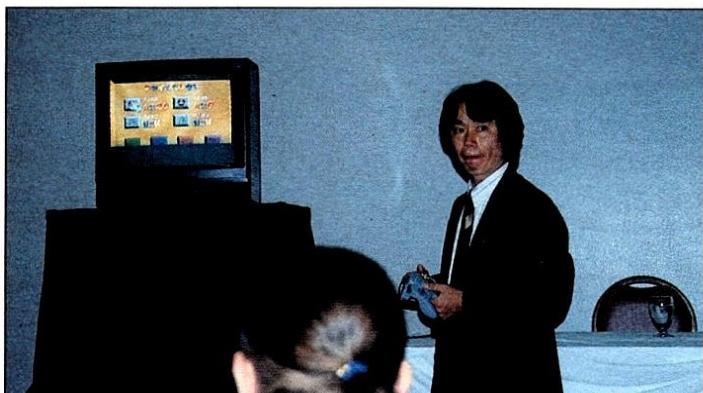
fühl. Noch nie hatte man soviel und so exakte Kontrolle über eine Spielfigur. Am Tag vor Messebeginn fand nach der großen Nintendo Pressekonferenz noch ein exklusives Pressegespräch mit Shigeru Miyamoto statt, dem genialen Entwickler, der für alle Mario-Spiele verantwortlich zeichnet. Mit welcher fast kindlichen Begeisterung er dabei den wenigen Journalisten aus aller Welt sein neues Meisterwerk vorführte, und uns einige Geheimnisse verriet, zeigte deutlich, daß Miyamoto auch nach fast 15 Jahren immer noch mit ganzem Herzen bei der Sache ist. Die nachfolgendem Fragen wurden von verschiedenen Journalisten gestellt, die Antworten hat Tet aus dem japanischen übersetzt.

**– Was ist bei Super Mario 64 eigentlich der hauptsächliche Unterschied zu herkömmlichen 2D-Spielen?**

Miyamoto: *Super Mario 64* ist nach wie vor als eine Art Spielzeug gedacht, wobei das *Nintendo 64* lediglich als Hardware dient. Aber diesmal wollten wir völlig neue Spielideen realisieren. Durch den neuen Analog-Controller kann sich der Spieler viel freier und flüssiger bewegen, um nach Items und anderen Gegenständen zu suchen. Aber natürlich muß es auch als Spiel taugen, und so haben wir in der Endstufe der Entwicklung erfahrene Testspieler engagiert, und um deren Meinungen gebeten. Schließlich soll auch ein gewisser Grad an Spielbarkeit im herkömmlichen Sinn erreicht werden.

**– Was war bei der Umstellung auf 3D für Sie am schwierigsten? Gab es irgendwelche Komplikationen bei der Entwicklung?**

Miyamoto: Ich möchte zwar niemanden kränken, aber mit Ausnahme von Renn- und Prügelspielen habe ich bisher kein 3D-Spiel gesehen, das den dreidimensionalen Raum optisch voll ausnutzt. Für uns war die Umstellung auf 3D sehr von Vorteil, weil wir unsere Pläne viel leichter in dem Spiel umsetzen konnten. Es wirkt



Oben: Mister Mario bei der Vorführung seines neuesten Werks

eben natürlicher und realistischer, weil die Umgebung schon im vornhinein dreidimensional ist. Bei 2D-Spielen mußten wir hingegen mogeln, damit alles so aussieht, als wäre es 3D. Insofern hatten wir es diesmal einfacher. Andererseits muß man dabei beachten, daß die optische Kamera ebenfalls in einem dreidimensionalen Raum bewegt werden muß. Die Perspektive, wo man Mario von hinten betrachtet, war für uns etwas problematisch. Wenn man sich in einem Dungeon bewegt, läuft die Kamera zwangsläufig mit. Wenn sich Mario jedoch um die eigene Achse dreht, zieht die Kamera ebenfalls mit und dreht sich. In der Realität jedoch stößt die Kamera aber irgendwann an der hinteren Wand an und bleibt stehen, da sie ja nicht durch sie hindurchdringen kann. So verschwindet der Held aus dem Blickfeld der Kamera. Für den Spieler jedoch wirkt das aber unnatürlich, obwohl es der Realität ent-

spricht. Dieses Problem so zu lösen, daß auch der Spieler nicht irritiert wird, war eine der schwierigeren Aufgaben.

**– Sie arbeiten an zahlreichen Nintendo 64-Projekten gleichzeitig. Wie ist so etwas überhaupt möglich?**

Miyamoto: Ehrlich gesagt, war es diesmal ziemlich schwierig, es zu bewerkstelligen. Seit *Zelda* war ich vornehmlich als Produzent tätig. Bei *Super Mario 64* war es mir nach langer Zeit wieder vergönnt, auch in die Rolle des Game-Direktors zu schlüpfen. Durch die Doppelrolle als Produzent und Direktor geriet ich in die Situation, daß die Arbeiten nicht voranschritten, wenn ich beispielsweise die Konzeptplanung vernachlässigte. Zugegeben, es war ziemlich hart. Es war jedoch sehr hilfreich, daß Mitarbeiter, die bei dem Projekt als Direktor agierten, an meiner Stelle die Produktion überwachten, wenn wir in Zeitnot gerieten. Das hat mir viel zu denken gegeben. Ich werde in Zukunft lieber die Hände davon lassen und mich voll auf die Rolle des Produzenten konzentrieren.



Oben: Die Lichtspiegelungen und Wellenbewegungen in diesem Brunnen sehen absolut genial aus.



Rechts: Weiß der Geier was der Condor vorhat

**– Hatten Sie keine Probleme mit der Speicherkapazität des Moduls?**

Miyamoto: Sie meinen, ob eine CD nicht besser dafür geeignet wäre? Nein, im Gegenteil. Mit der derzeitigen CD-Technologie hätten wir *Super Mario 64* so niemals realisieren können. Wenn wir es auf CD-Basis entwickeln wollten, müßten wir das gesamte Spielkonzept ändern. Das Problem ist nicht die Modulkapazität, sondern wieviel RAM das Gerät besitzt. Den internen Speicher kann man später auch nachrüsten, und im Zusammenspiel mit dem wiederbeschreibbaren Disk-System eröffnen sich auch vom Spielkonzept ungeahnte Möglichkeiten. *Zelda* wird auf diesem neuen System basieren.

**– Super Mario 64 ist nun fertig. Welches Spiel planen Sie als nächstes?**

Miyamoto: Leider konnte ich bei *Super Mario 64* noch nicht alles realisieren, was ich mir vorgenommen hatte. Ich werde deshalb länger an diesem Spielkonzept weiterarbeiten. Ich bin jedoch mit dem vorläufigen Ergebnis zufrieden. Zudem bin ich zuständig für Produktion von anderen *Nintendo 64*-Spielen wie *Zelda*, *Starfox 64*, *Super Mario Kart R* oder *Wave Race 64*.

**– Wird es weiterhin noch 2D-Spiele geben wie z.B. Yoshi's Island?**

Miyamoto: Das *Nintendo 64* ist zwar ein 3D-System, doch wenn es das Spielkonzept oder das Character-Design es verlangt, wird es auch in Zukunft 2D-Spiele geben. Man kann 3D-Spiele auch so zeigen, als ob es 2D wäre. Ich plane auch eine Umsetzung von *Yoshi's Island* fürs *Nintendo 64*. rz/tet

Wer *Super Mario 64* und andere Messehighlights gerne einmal in Bewegung sehen möchte, aufgepaßt! Am 30. Juni bringt Bravo TV auf RTL 2 einen Bericht von der E3, in dem natürlich auch das *Nintendo 64*, *Mario 64* und andere Leckerbissen vorkommen. Also, nicht verpassen!



**Außer Super Mario 64 bewies Pilotwings 64 wohl am eindrucksvollsten, was die 64-Bit-Hardware grafisch so alles drauf hat.**

Unter der Obhut von Shigeru Miyamoto entstand bei Paradigm Simulation Inc. in Texas mit *Pilotwings 64* der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten SNES-Module. Paradigm entwickelt unter anderem 3D-Simulationen für das amerikanische Militär, für Boeing, BMW und andere Firmen und bietet auch das 3D-EntwicklungsKit an, mit dem *Pilotwings 64* kreiert wurde. Nintendo entschied sich für Paradigm, weil *Pilotwings 64* ein möglichst realistisches Fluggefühl vermitteln sollte und deshalb physikalisch korrekte Modelle nötig waren. Ähnlich wie *Super Mario 64*



Paradigm hatte sogar ein N64-Development-Kit auf der Messe



# PILOTWINGS 64™



Links: Eine der Perspektiven, die sich mit den gelben Joypadtasten einstellen lassen. Während des Fluges könnt Ihr außerdem nach links, rechts und unten blicken und Schnapschüsse von der Umgebung nehmen.

Oben: Mit dem Jetpack durch die Ringe zu fliegen ist nicht leicht, denn die Steuerung reagiert sehr sensibel

vermittelt auch *Pilotwings 64* dem Spieler die ungewohnte Freiheit zu tun, was man will. Als ich das erste Mal das Joypad in die Hand nahm und mich mit dem Hangglider durch die Lüfte schwang, vergaß ich das eigentliche Spielziel sehr schnell, genoß das Gefühl der Schwerelosigkeit, und flog einfach nur zum Spaß in der Gegend rum. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Spielen, die in einem sehr begrenzt

ten Raum stattfinden, gibt es bei *Pilotwings 64* insgesamt 27 teilweise riesige Level zu erforschen. Wer sich nach dem Höhenrausch dann daran erinnert, daß Videospiele meist auch ein bestimmtes Ziel haben, erfährt, daß sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert hat. Ihr sollt vorgegebene Aufgaben erfüllen, z.B. innerhalb eines Zeitlimits in der Luft hängende Ringe zu durchfliegen. Neben dem

Hangglider steht auch noch ein Gyrocopter und ein Jetpack zur Auswahl. Die Flugkäriolen führen Euch an besonders markante Plätze der USA, unter anderem nähert Ihr Euch Mount Rushmore, der Freiheitsstatue und bestaunt einen Shuttle-Start. Da *Pilotwings 64* am 23. Juni mit dem N64 in Japan veröffentlicht wird, werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlich über dieses Spiel berichten.

Mit *Kirby's Air Ride* verfrachtet Nintendo einen weiteren Knuddel-Helden in ein farbenfrohes 3D-Umfeld.

Auch der kleine Staubsaugergeist Kirby darf beim Nintendo 64-Startaufgebot nicht fehlen. Mit einem Antischwerkraft-Skateboard stürzt sich der kleine Niedlich-Knifch in ein waghalsiges Berg&Tal-Rennen. Wie bei *Super Mario Kart R* können bis zu vier Spie-



Niedliche Pilzhäuser, Tannenbäume und andere Hindernisse stellen die größten Gefahrenquellen dar

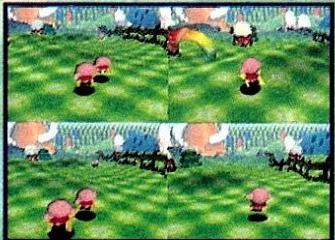


ler gleichzeitig ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Der Bildschirm wird dazu wieder in vier (bzw. zwei) Teile gesplittet. Bevor das Rennen startet,



Wer solche Bravourstücke vollbringt kassiert Extra-Punkte

wählt Ihr zwischen Championship, Time Trial, Practice oder Freestyle-Mode aus. Das besondere Feature bei *Kirby's Air Race* ist, daß alle Strecken ständig neu berechnet werden und somit kein Spiel dem anderen gleicht. Die Hatz nach Rekorden wird durch Hügel, Sprungschanzen und andere gefährliche Hindernisse erschwert. Natürlich werden alle nur erdenklichen Zeitenmessungen registriert und auf der internen Batterie gespeichert. Trotz des kunterbunten Kindlichstils werden sicher nicht nur Kids mit dem Modul ihre Freude haben. ws



Wie bei SMK-R wird der Bildschirm in vier Teile gesplittet

## Ladenlokal

45131

**Essen**

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	99,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90	DKF 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	vorb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po'ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		



## NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort lieferbar,  
monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe

des Sony Playstation

Magazine inklusive

DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine

erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan,

EGM 2 . (Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

## Ladenlokal

40211

**Düsseldorf**

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

## SNES

## SATURN

Action Replay 3 dt.	89,90	Action Replay dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Adapter us. / jap.	59,90
Batman Forever dt.	79,90	Memory Backup	89,90
Breath of Fire us.	139,90	RGB Kabel	49,90
Breath of Fire 2 dt.	129,90	Pad Verlängerung	24,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Sega Rally dt.	99,90
Chrono Trigger us.	139,90	V. Cop + Gun dt.	159,90
Toystory dt.	139,90	V. Fighter 2 dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90	Sim City 2000 dt.	99,90
Final Fight 3 dt.	99,90	Mysteria dt.	99,90
Earthbound us.	99,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Hang On GP dt.	99,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Wing Arms dt.	99,90
Fifa Soccer dt.	119,90	X-Men dt.	89,90
Secret of Ever. dt.	109,90	Cyberia dt.	89,90
Illusion of Time dt.	109,90	Decent dt.	89,90
Mario RPG us.	149,90	Worms dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90	Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Civilization us.	139,90	Parodius Del. dt.	89,90
Lufia 2 us.	vorb.	Street Fighter Alpha	99,90
Yoshi Island dt.	109,90	True Pinball dt.	99,90
Bomberman 3 dt.	119,90	J. Bazooka dt.	89,90
NBA Life 96 dt.	119,90	NFL Quarterback	99,90
NHL 96 dt.	119,90	P. Dragoon 2 dt.	99,90
		Theme Park dt.	89,90
		Layer Section dt.	99,90
		Dark Stalkers	vorb.
		Rayman dt.	99,90
		F1 Live	99,90
		Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235



Wer sich noch an die Waverace64-Bilder von der letzten Shoshinkai-Show in Tokio (VG 01/96) erinnert, wird von den neuen Screenshots ziemlich überrascht sein. Bei der letz-



Am Start des Slalom-Mode



Wer Kurven zu eng nimmt, verliert Zeit

jährigen Version raste man noch mit einem Speedboat durch enge Wasserkäne einer Stadt, wobei das Boot auch noch den Fahrbedingungen angepaßt werden konnte. Als ich während der E3 das erste Mal das Joypad in die Hand nahm, um übers Wasser zu rasen, fand ich mich plötzlich am Steuer eines Jetbikes wieder. Das Spiel wurde offenbar von Grund auf neu konzipiert, denn von dem nassen Element blieb von der ursprünglichen Idee nichts mehr übrig. Auf jeden Fall nehmt Ihr im aktuellen Waverace 64 an spektakulären Jetbike-Rennen teil, wobei vier Spielmodi zur Auswahl stehen. Time Trial, die Bestleistungen werden per Memory Card gesi-

# WAVERACE

Obwohl grafisch eher unscheinbar, gehörte Waverace 64 für mich zu den Höhepunkten der E3.

chert, Slalom Mode, bei dem Ihr gegen vier computergesteuerte Konkurrenten möglichst schnell um Bojen kurvt, und die beiden Zwei-Spieler-Modi, VS Race und VS Stunt. Grafisch wirkt Waverace 64 zunächst etwas altbacken, denn die Wasserlandschaft in grünblau bietet nicht viel Abwechslung, sobald Ihr jedoch Gas gebt, offenbaren sich die Stärken dieses Programms. Den Entwicklern gelang es, das Fahrverhalten und die Verhältnisse auf dem Wasser extrem realistisch zu simulieren und grafisch brillant umzusetzen. Den Animationen der Piloten gebührt dabei ein besonderes Lob, denn sie bewegen sich absolut lebensecht. Euer Fahrzeug verhält sich genau wie man es von einem Jetbike erwartet. Wenn Ihr z.B. in einer

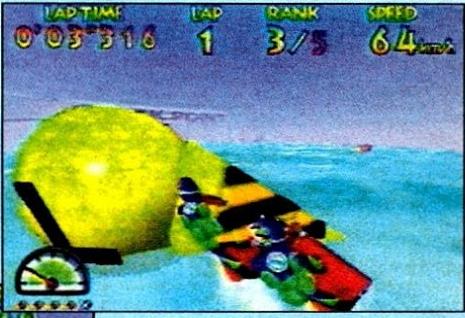
Kurve zu stark einlenkt, sackt das Heck ein und Ihr bremst unfreiwillig ab. Durch die Wellen befindet sich das Bike während des Rennens ständig in einer leichten Auf- und Abwärtsbewegung. Nach jedem überstandenen Kurs darf Ihr Eure Rakete aufpeppen, vorausgesetzt die Kohle stimmt. In beiden Zwei-Spieler-Varianten splittet sich der Bildschirm, so daß Ihr gleichzeitig gegeneinander antreten könnt. Das realistische Fahrverhalten sorgt dafür, daß das Fahrzeug nur schwer zu steuern ist, was andauernden Spielspaß garantiert. Für mich als alten Rennfreak steht Waverace 64 deshalb ganz oben auf meiner Wunschliste. **RZ**



Eine der Perspektiven



Der Zwei-Spieler-Modus



Zweikampf an der Boje



Mit 80 Sachen übers Wasser, wenn das mal gutgeht. Die Zeit wird übrigens in tausendstel Sekunden gemessen.



Gleich wird jemand abgeworfen



Der Vordermann ist schon in Sichtweite



Alles blau, genau wie in Waterworld

10.00-18.30  
 Samstag: 10.00-13.00

## MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Animaniacs d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	49,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Boltz d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakon d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crockdown d	29,90
Crudelettes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	79,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk d	39,90
Fatal Fury d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	89,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynouq d	39,90
Havoc d	39,90
Izzy's Quest d	69,90
Ishido d	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden '92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	59,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	39,90
Maximum Carnage d	39,90
Megaman Wily Wars d	29,90
Megaterran d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Miss Pacman d	49,90
Mr. Nutz d	39,90

## MUTANT LEAGUE

Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	39,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pifall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Punisher d	49,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Riskies Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Schlümpfe eu	49,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shop Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	59,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sparkster d	29,90
Speedy Gonzales d	49,90
Spot goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterrane d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmlit's Adventure d	29,90
Tazmania	39,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jamie & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	89,90
Vermillion	39,90
Virtua Racing d	69,90
Wani Wani World I	19,90
Warp-speed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

## SATURN

Saturn d	529,90
Joypad (JS105a)	29,90
Action Replay	89,90
Adapter us./ip	69,90
Bug d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Golden Axe -the Duel- d	89,90

## SEGA GENESIS

Iron Storm us	109,90
Johnny Boozakatone d	79,90
Magic Carpet d	89,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Ultimate MK 3	129,90
Virtu Honk On d	99,90
Virtua Cop d	139,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2 ip	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

## SNES

Hebereke Popoito d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer Deluxe	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Judge Dredd eu	69,90
Kawasaki Superbikes d	89,90
Kirby's Ghost Trap d	89,90
Legend d	49,90
Lemmings 2	49,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mario Kart d	59,90
Mechwarrior eu	59,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live '96 d	99,90
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster eu	39,90
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix eu	59,90
Asterix & Obelix d	129,90
Attraizer d	49,90
Attraizer 2 d	69,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash d	49,90
Battletank 2 e	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bomberman 2 eu	49,90
Bomberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybernator eu	49,90
Darje before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Fatal Fury 2 e	79,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frontic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagone d	39,90

## PLAYSTATION

Playstation d	499,90
---------------	--------

## NEUHEITEN

Mad Catz Lenkrad & Ped.	139,90
Action Replay Prof. d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	69,90
RGB Kabel	39,90
Adidas Soccer	89,90
Alien Trilogy d	79,90
Alien Trilogy eu	89,90
Alone in the Dark 2 d	99,90
Air Combat d	79,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Cyber sled d	89,90
Cyberia d	89,90
Defcon 5 d	89,90
Destruction Derby d	89,90
Descent d	79,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Games d	89,90
Extreme Pinball d	79,90
FIFA '96	69,90
Galaxy Fight d	79,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Hebereke Popoito d	79,90
Hi-Octane d	49,90
Johnny Boozakatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Loaded d	79,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	79,90
Need for Speed d	79,90
NBA TE	69,90
NBA In the Zone d	89,90
NFL Quarterback Club '96 d	79,90
PGA '96 d	69,90
Primal Rage d	89,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Probector d	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailor Moon d	49,90
Schlümpfe eu	99,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Spirou eu	99,90
Stargate d	49,90
Startrack Next Gener. d	99,90
Startrack Deep Space 9 d	129,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Toy Story d	129,90
Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II eu	39,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

## INFO-GUTSCHEIN !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Nintendo \_\_\_\_\_  
 Sega \_\_\_\_\_  
 Sony \_\_\_\_\_  
 MS-DOS \_\_\_\_\_

## LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074

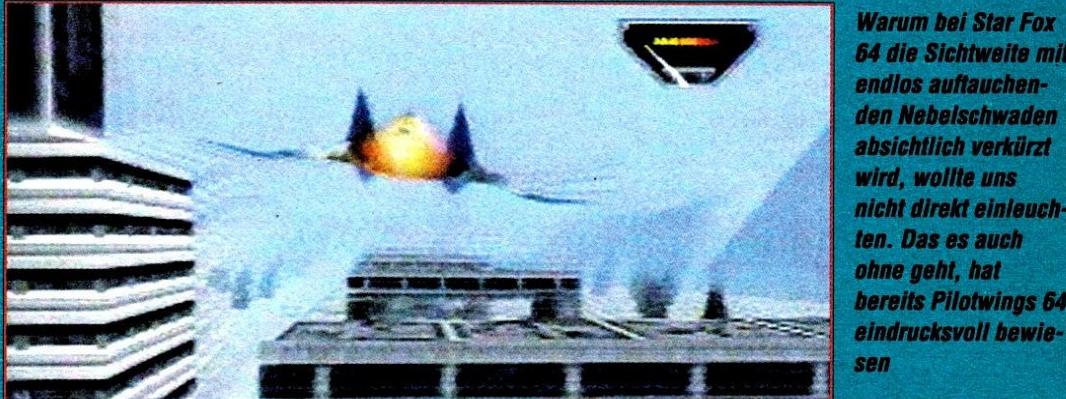


**Mit Star Fox 64 ist ein weiterer hochkarätiger Nintendo-64-Titel unterwegs, der auch ohne F/X-Chip das Zeug zu einem Mega-Hit hat.**

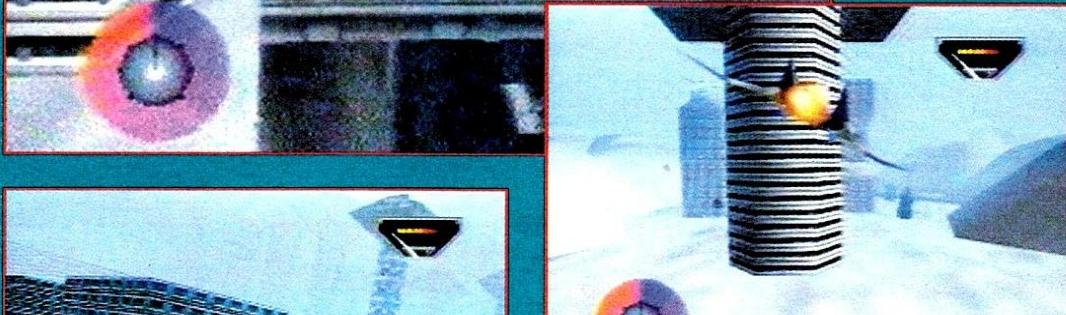
Nicht alle Super Nintendo-Fans ließen sich damals von der brillant inszenierten Weltraumballerei ausnahmslos überzeugen. Ob es an der (zu diesem Konsolen-Zeitalter) ungewohnten Polygon-Optik lag oder dem Fehlen einer berühmten Hauptfigur, lässt sich heutzutage schwer abschätzen. Nichtsdestotrotz verkaufte sich das erste F/X-Modul weltweit millionenfach und verleitete Nintendo einen Nachfolger (Star Fox 2) zu entwickeln, der aus internen Big 'N'-Gründen leider nie das Licht der Ladenregale erblicken sollte. Statt dessen schwenkte man schnurstracks auf das anrückende Nintendo-64-Flaggschiff über und kündigte zur Shoshinkai-Premiere das offizielle Sequel Star Fox 64 an. Auf einem Videotape fanden wir einige aktuelle Aus-

# STARFOX 64

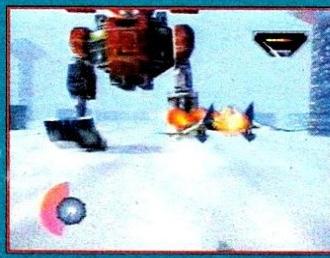
TM



Warum bei Star Fox 64 die Sichtweite mit endlos auftauchenden Nebelschwaden absichtlich verkürzt wird, wollte uns nicht direkt einleuchten. Das es auch ohne geht, hat bereits Pilotwings 64 eindrucksvoll bewiesen



Links: Captain Fox dreht eine Schleife für den nächsten Endgegner-Angriff



schnitte des 3D-Shooters, die wir Euch natürlich nicht vor- enthalten möchten. Was bisher bekannt ist: Ihr schlüpft ein zweites Mal in den Raumanzug von Commander Fox Mc Cloud, der mit seiner tierischen Flotte den Kopfgeldjäger

"Star Wolf" überführen muß. Euren Polygon-Raumer seht Ihr wie gewöhnlich von hinten oder steuert Eure Angriffe wahlweise aus dem Cockpit. Eine Eurer Aufgaben besteht darin, zahlreiche Hindernisse zu umfliegen und den überall verschanzten Star-Wolf-Gesandten für immer das Lebendlicht auszublasen. Bei jedem feindlichen Treffer oder Crash verliert Ihr etwas Schutzschildenergie. ws



Durch diese enge Gasse müsst Ihr kommen: Ohne Feingefühl seid Ihr hier verloren



Von allen Seiten greifen die Scherzen des Star Wolf-Imperiuns an



Ist ein Bein erst amputiert, scheint der Mech erst recht lädiert!

# DUNKLE VORAHNUNG

## ÄRGER IN 3D

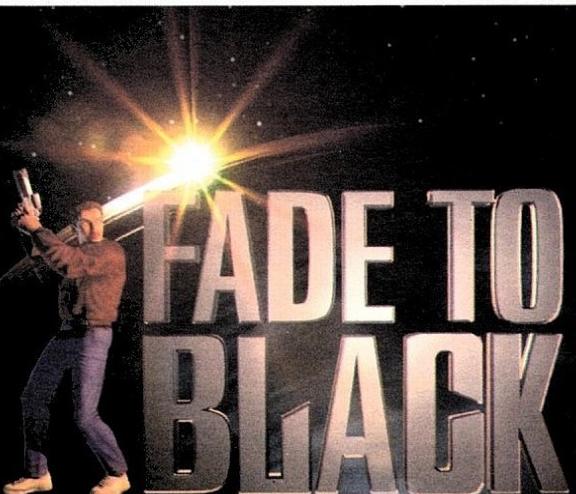
### JETZT WIRD ABGERECHNET

Das 3D-Actionabenteuer

<http://www.ea.com/>

 Delphine Software  
INTERNATIONAL

 ELECTRONIC ARTS



**W**ie wir im Messebericht bereits erwähnt haben, war Nintendos *Super Mario Kart R* leider nur auf einer Monitorwand zu bewundern. Gegenüber den auf der Shoshinkai veröffentlichten Videose-

# SUPER MARIO KART R™



quenzen hat sich offensichtlich wenig geändert. Folgendes steht mittlerweile fest: Alle acht Fahrer des berühmten 16-Bit-Vorgängers sind wieder mit von der Partie: Mario, Luigi, Dino, DK Jr., Bowser, Koopa, die Prinzessin und Toad. Neben den üblichen Spiel-Optionen: "Grand Prix", "Time Trial" und "Match Race" wird auch der allseits beliebte "Battle-

Alle Fahrer-Akteure bestehen aus gewöhnlichen Pixel-Sprites

Mode" enthalten sein. Auch in puncto Streckengestaltung nimmt *Super Mario Kart R* langsam Formen an, wenn gleich die Grafikpräsentation sich immer noch unter PlayStation-Niveau bewegt. Doch in dem zuletzt angesprochen Bereich wird sich sicher noch einiges tun, wie es das phänomenale *Super Mario 64* eindrucksvoll bewiesen hat. ws



Grafisch hinterlässt *Mario Kart R* einen schwachen Eindruck

**D**ie erste Nintendo-64-Simulation der beliebten Mannschaftssportart bietet satte Hockey-Action, an der bis vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Beim Spiel wird die Eisfläche nach rechts oder links gescrollt, während in torgefährlichen Szenen viele Kamerasperspektiven geschmeidig an das Hauptgeschehen heranzoomen. Ihr steuert automatisch den Feldspieler Eures Teams, der gerade im Scheibenbesitz ist. Dank einer Lizenzvereinbarung sind alle Spielerpersönlichkeiten und die offiziellen NHL-Mannschaf-

# WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY



Alle Torszenen werden nochmals als Replay eingespielt



Beim Bully wird automatisch in Großaufnahme geschaltet

ten im Spiel enthalten. Während die Grafikpräsentation von *Wayne Gretzky 3D-Hockey* nicht gerade als spektakulär bezeichnet werden kann, offenbart der technische Bereich dafür seine Stärken: Trotz großer Polygon-Figuren trübt kein Flackern oder Rucken das Spielgeschehen. Da sich bis zum geplanten Erscheinungsdatum (laut Entwickler) grafisch wie auch spielerisch noch einiges ändern wird, darf man gespannt sein, ob sich Williams Hockey-Innovation gegen die frisch gebackene EA-Konkurrenz *NHL '97* behaupten kann. ws



Die Spieler warten gespannt auf den Schiri-Anpfiff

**MARO**  
in Reutlingen  
Wilhelmstraße 8  
72764 Reutlingen  
Tel. 0 71 21/32 00 14  
Fax 0 71 21/32 00 45

**MARO**  
demnächst in  
Saarbrücken

# MARO

## VIDEOSPIELE

*Wir sind umgezogen:*

Neue Adresse: Königstraße 16 · 70173 Stuttgart

**MARO in Ulm**  
Zeitblomstraße 31  
(am Karlsplatz)  
Tel. 07 31/60 20 755  
Fax 07 31/60 20 756

**MARO**  
demnächst in  
Bonn

**NEO-GEO CD ROM**  
**Double Speed (neu)**  
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)

**Single Speed (neu)**  
**Single Speed (gebraucht)**  
**JOYSTICK**  
Clubzeitung 3

### NEO-GEO CD Spiele

NAM 1975  
SUPER SIDEKICKS  
CYBER LIP  
LAST RESORT  
MAGICIAN LORD  
NINJA COMMANDO  
CROSSED SWORD  
ROBO ARMY  
SENGOKU 2  
TOP HUNTER  
KARNOV'S REVENGE  
WINDJAMMERS  
SUPER SIDEKICKS 3  
DOUBLE DRAGON  
AEROFIGHTERS 3  
WORLD HEROES PERFECT  
PULSTAR  
METAL SLUG  
LEAGUE BOWLING  
SOCCER BRAWL  
ALPHA MISSION II  
BURNING FIGHT  
BASEBALLSTARS 2  
3 COUNT BOUNT  
ART OF FIGHTING 2  
NINJA COMBAT  
BLUES JOURNEY  
GHOST PILOTS  
STREET HOOP  
AGGRESSORS OF D. KOMBAT  
SAMURAI SHODOWN II  
GALAXY FIGHT  
CROSSED SWORD 2  
KABUKI KLASH  
KING OF FIGHTERS 95  
TOP PLAYERS GOLF  
FOOTBALL FRENZY  
MAHJONG  
SAMURAI SHODOWN 3  
GOW GAIZER  
FATAL FURY REAL BOUT  
ART OF FIGHTING 3  
SHINOKEN

### SONDERANGEBOT NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS 94  
BUBBLE BOBBLE PUZZLE  
KING OF MONSTERS 2  
RIDING HERO  
BASEBALLSTARS PROF.

### NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI SHODOWN 3  
PULSTAR  
METAL SLUG  
BASEBALLSTARS  
SPINMASTER  
WORLD HERO JET  
ART OF FIGHTING 3  
SHINOKEN  
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE  
AM LAGER AB

### SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.  
JUMPING FLASH 2 JP.  
MEGA MAN X 3 JP.  
GRADIUS DELUXE PACK JP.  
TEKKEN II JP.  
GALAXIAN 3 JP.  
VAMPYRE JP.  
IN THE HUNT US.  
DIE HARD TRILOGY US.  
DOUBLE DRAGON JP.  
MOTOR TOON GP 2 JP.  
NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP.  
LOADED US.  
WARRIOR OF FATE JP.

DM 799,90  
DM 399,90  
DM 249,90  
DM 129,90  
DM 10,90

### Sony Playstation dt. DM 499,90

PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
JUPITER STRIKE	DM	69,90
VIEW POINT	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURRECTION	DM	89,90
CASPER	DM	99,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
DESCENT	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	99,90
SYNDICATE WARS	DM	99,90
GEX	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
ACTUA SOCCER	DM	89,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
MAGIC CARPET	DM	99,90

### ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	79,90
GAME GUN	DM	79,90
RGB-KABEL	DM	29,90
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK US	DM	39,90

### Sega Saturn dt. DM 499,90

UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90
SEGA RALLY	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	99,90
VIRTUA COP	DM	139,90
F1-CHALLENGE	DM	99,90
HANG ON GP' 96	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	79,90
X-MEN	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	99,90

### SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	69,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	69,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	79,90
PANZER DRAGOON 2 JP.	DM	119,90
KING OF FIGHTERS '95 JP.	DM	149,90
METAL BLACK JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	119,90
STORY OF THOR JP.	DM	119,90
IREM ARCADE CLASSICS JP.	DM	119,90
WORLD ADVANCED ADD. MAP JP.	DM	99,90
GEBOCKERS JP.	DM	99,90
LINKLE LIVER STORY JP.	DM	99,90
EARTHWORM JIM US.	DM	119,90
GUNDAM JP.	DM	99,90

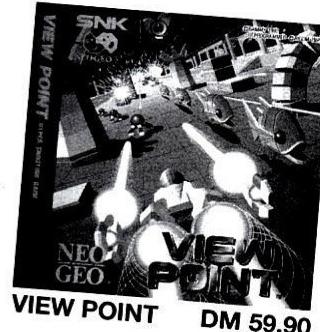
Bestellungen ab 2 CD's sind  
versandkostenfrei!

Ladenpreise können abweichen!  
Händleranfragen erwünscht!

Franchise-Partner gesucht!



**SAVAGE REIGN DM 99,90**



**FATAL FURY 3 DM 79,90**



**MUTATION NATION DM 89,90**

Ratenkauf von  
NEO-GEO CD, Sega  
Saturn und Sony  
Playstation möglich.

**Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart**  
**Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25**

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

## ! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue aufregende Abenteuerwelten begleiten...



Sega Saturn

### Story of Thor

Alexander Lehmann und Dirk Eikhoff aus Hamburg schickten uns die folgenden Tips zum neuesten Sega-Hammer, die völlig ausreichen, um das Spiel durchzuspielen.

#### Steuerungsgrundlagen:

A = Energieschuß oder Aktion des Geistes; 2x drücken ruft Aktion des Geistes hervor; gedrückt halten, bis Auge links oben glüht ruft andere Aktion des Geistes hervor

B = Schlag und Tritt

B kurz halten, dann loslassen = Starker Schlag

C = Sprung

C + B = Sprungtritt

X = Von Geist aufladen lassen; 2 mal X lässt den Geist verschwinden

Y = Bombe werfen

Z = Waffe wechseln



Euer Held Leon kann die verschiedenen Waffen auch aufpowern

L = Sichtbar werden, auch wenn man hinter einer Wand etc. steht

R = Ducken

R + C = Hinlegen

R + Y = Bombe hinlegen

R + → → = Rollen auf dem Boden

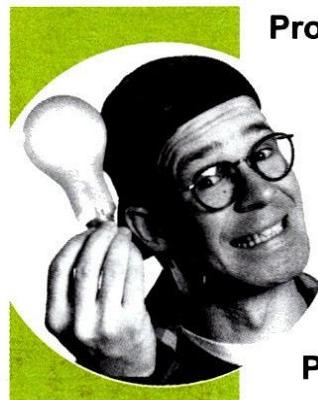
R + B = Schlag auf dem Boden

Jede Waffe hat dazu ihre eigenen Bewegungsabläufe, mit denen man unter anderem Bäume, etc. zerstören kann:

Bei den Bewegungen gehen wir jetzt davon aus, daß Leon nach rechts guckt.

#### Dolch:

1. → ← → + B + B + B (dreimal bei dritter Stufe)



**Pro Ausgabe kommen neuerdings immer mehr zukunftsorientierte Leser auf den Trichter, uns die brandheißensten Tips via Datenautobahn zuzustellen. An alle Surfer, die unsere Nummer noch nicht kennen - hier ist sie: 74431,613 für Comuser bzw. 74431.613@COM-PUSERVE.COM für Internetlinge. That's it**

## WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Ein-sendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Ta-

bellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu **Zelda**, **Mario** und **Sonic**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **JP**, **DKC1** und **2** oder **Discworld** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

**Magna Media Verlag AG**

**Redaktion VIDEO GAMES**

**Rubrik: Tips & Tricks**

**Hans-Pinsel-Straße 2**

**85540 Haar bei München**

2. 270° auf dem Steuerkreuz + B oder B gedrückt halten und 270° (Steuerkreuz)

3. → → + B

#### Säbel:

1. → → B

2. an den Gegner ran und B.

3. Rot aufgeladen (s.u.) = verbrennt Feinde, zerstört Bäume, gut gegen Zombies

4. Grün aufgeladen (s.u.) = zerstört Bäume, starker Schlag, zerstört Steinsäulen mit → → B und drückt auf dem Boden liegende hellweiße Steine (Schalter)

#### Bogen:

1. B gedrückt halten + →

→ → + B B

2. → ← → + B

3. B + ← , dann B loslassen.

4. Gelb aufgeladen (s.u.) = schießt durch Eisen

5. Schwarz aufgeladen (s.u.) = tötet grüne Kraken und Tentakelkugeln

#### Stab:

1. → ← → + B (zerstört u.a. Bäume)

2. Blau aufgeladen (s.u.) = vernichtet (!) Untote, erweckt liegende Skelette, aktiviert Pflanzen zu Sprungfedern, befreit eingefrorene Kisten

3. Rosa aufgeladen (s.u.) = stößt bei starkem Schlag Gegenstände und Gegner ab, auch durch Metall, kann Felsen



**Zum Zeitpunkt der Drucklegung hatten wir noch keine Pal-Version**

bewegen auf denen Ihr draufsteht

Es gibt insgesamt sechs Geister. Jeder Geist kann die oben beschriebenen Moves: A, 2x A, A gedrückt halten... Des Weiteren können die Geister ab vier Kristallen Eure Waffe aufladen, sobald Ihr für die Waffe eine dementsprechend farbige Rolle gefunden habt (siehe Startmenü). Beispiel: Efreet hat fünf rote Kristalle, Ihr habt den Säbel in der Hand, drückt X: Der Säbel wird rot, Ihr werdet von einem Kraftfeld umgeben, und sobald man schlägt verbrennen die Feinde...

## Efreet:

1. Lädt Säbel rot auf
  2. verbrennt Bäume und Gegner
  3. zündet Kerzenschalter an
  4. taut Eissäulen zu Wasser auf
  5. macht aus Wasserpützen Wasserdampf
  6. kann Schalter aktivieren

## Dytto:

- 1. Lädt Stab blau auf
  - 2. kann heilen mit 2x A,  
wenn man in der Nähe steht

3 kann

- Bawu:**

  1. Lädt Säbel grün auf
  2. frisst alles, Eisenkugeln,

Gegner et al.

3. verbreitert kleine, schwarze Risse im Boden, wenn man ihn dorthin schickt

**Shade:**

  1. Lädt Bogen schwarz auf
  2. kann ziehen (z.B. Schalter oder Holzstäbe)

(z.B. erstes Dungeon auf der schwarzen Säule)

- \* aus Bomben (auch Euren eigenen), Feuer → Efreet
  - \* schwarze Säule, Eissäule (alles was spiegelt) → Shade
  - \* Wasser (Tropfen) → Dytto
  - \* Eisen (auch Schalter) → Brass
  - \* Pflanzen → Bawu
  - \* Wasserdampf → Airl
  - \* Manchmal bekommt Ihr auch die Geister aus den Gegnern
    - \* Bomben aktivieren Schalter und Kerzenständer
    - \* häufig absichern

4. Arena oben Mitte (N)  
→ Brass

5. Zombiewald links oben (NW); man kommt von unten rein, indem der Kristall zerstört wird → Shade

6. Zombiewald oben (NW) → Airl

7. Dungeon unterhalb der Stadt (1) bei der grünen Krake vorbei.

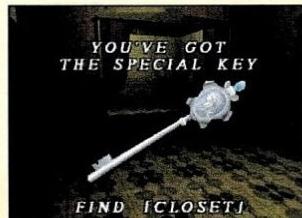
Sony Playstation

**Resident Evil**

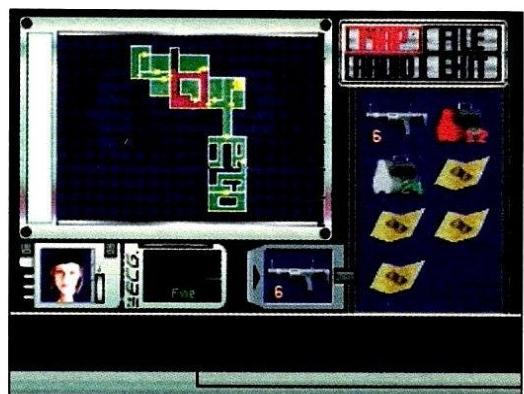
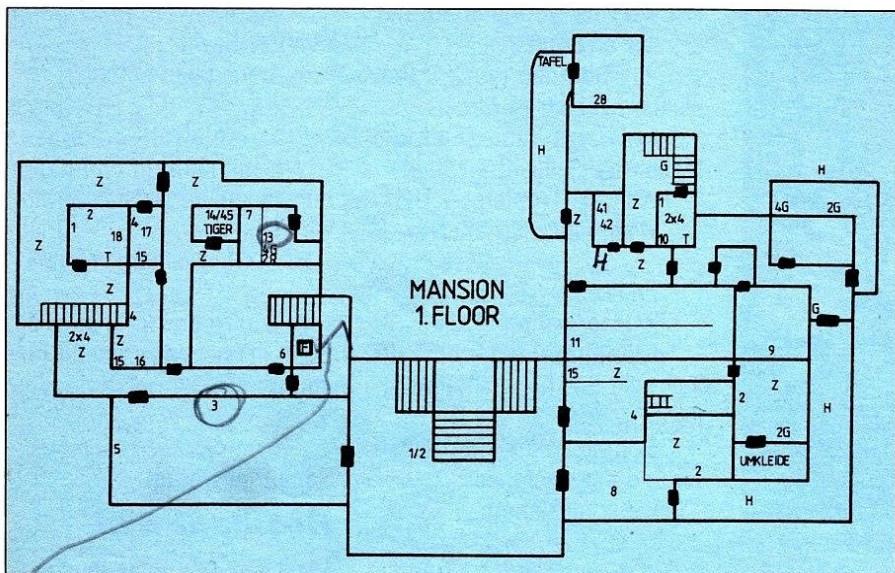
Julia und Thomas Pauly aus Büdingen haben zwecks besserer Orientierung in den verschiedenen Gebäuden Levelkarten erstellt und für einige wichtige Stellen Hinweise auf-

## Resident Evil ( LEGENDE )

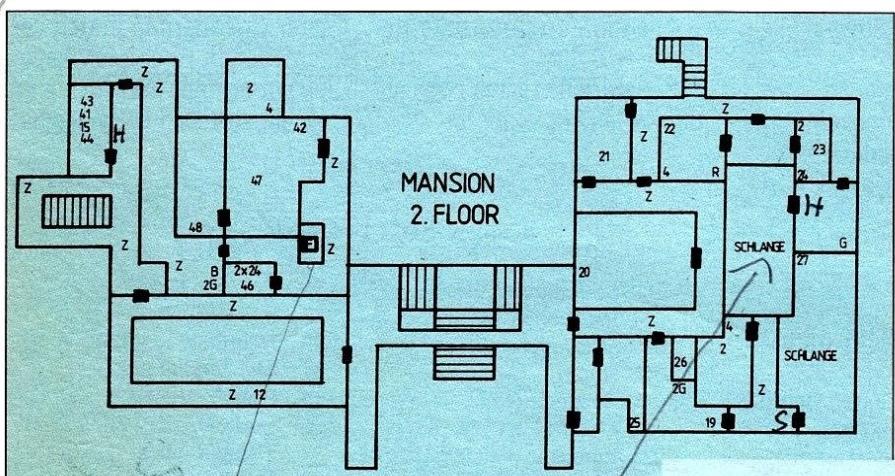
01	Schreibmaschine	31	C. Room Key
02	Ink Ribbon	32	Red Book
03	Mansion Key 1	33	Dormitory Key
04	Clip	34	Map Dormitory
05	Embleme (Holz)	35	Plant 42 Report
06	Music Notes	36	Dormitory Key 2
07	Embleme (Gold)	37	Flame Rounds
08	Map 1st Floor	38	V-Jolt Report
09	Shotgun	39	V-Jolt
10	Chemical	40	Mansion Key 3
11	Star Crest	41	Doom Book 1 (Eagle)
12	Blue Diamond	42	Magnum Rounds
13	Mansion Key 2	43	Orders
14	Wind Crest	44	Red Diamond
15	Shells	45	Colt Python
16	Keepers Diary	46	Batterie
17	Broken Shotgun	47	Scrapbook
18	Serum	48	Mo Disk
19	Radio	49	Crank
20	Sun Crest	50	Combat Knife
21	Botany Book	51	Map Underground
22	Lighter	52	Doom Book 2 (Wolf)
23	Researchers Will	53	Researchers Leader
24	Explosive Rounds	54	Slide
25	Bazooka	55	Computer
26	Acid Rounds	56	Lab Key
27	Moon Crest	57	Fax
28	Crank	58	Batterie
29	Map Garden	59	Flare
30	First Aid Spray		



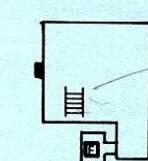
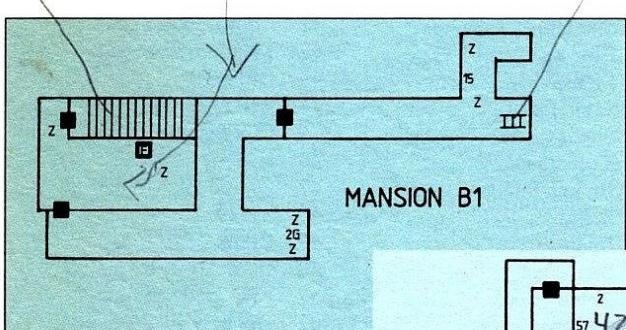
**Ab jetzt bekommt Ihr wieder andere Abspänne zu Gesicht**



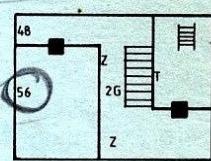
Obwohl Resident Evil (alias Bio Hazard) kein Rollenspiel ist, werden auch hier Eure "Fundsachen" per Menü verwaltet.



Dieses fiese Monstrum bekommt Ihr erst am Ende einer packenden, interessanten Story präsentiert. Zum Glück wirft der Heli nach einer Weile das passende Arbeitsgerät ab.

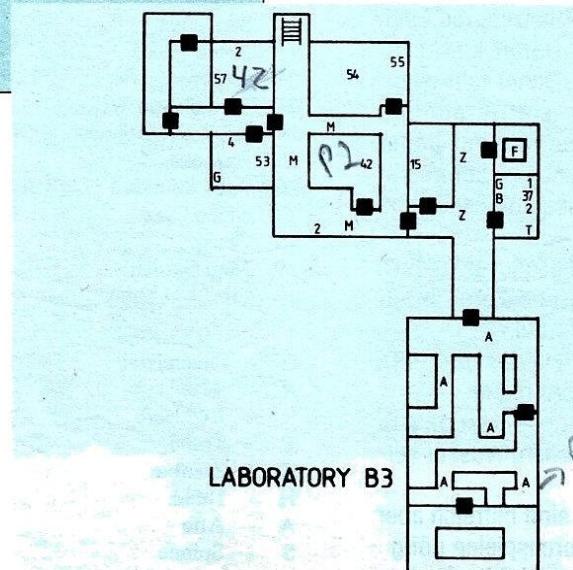


LABORATORY B1

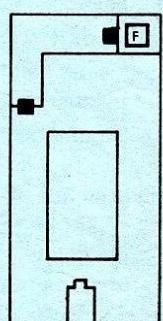


LABORATORY B2

geschrieben, wie die Gegenstände dort angewendet werden müssen. Benjamin Kälbl aus Vähringen wies uns außerdem als Erster darauf hin, daß Ihr den Raketenwerfer, mit dem Thyran erledigt werden muß, bereits von Anfang an (mit unendlich Munition) zur Verfügung habt, wenn RE mit Jill unter drei Stunden durchgespielt wird. Ihr könnt dieses Extra dann ebenso wie den Special Key, mit dessen Hilfe sich Jill umzieht, abspeichern.



LABORATORY B3



LABORATORY B4



*Spielt Ihr das Spiel in weniger als drei Stunden durch, gibt es nochmals eine Überraschung...*

Nr. 6: Music Notes beim Piano benutzen

Nr. 7: Gold Embleme durch Holz Embleme austauschen

Nr. 5: Gold Embleme bei dem Platz vom Holz Embleme einsetzen

Nr. 8: Treppe an Statue schieben

Nr. 12: Statue durch das Geländer schieben (Blue Diamond)

Nr. 10: (im Raum von Nr. 11) Chemicals mit Wasserpumpe benutzen

Nr. 22: Benutzt den Lighter im Raum von Nr. 26 (Mansion 2nd Floor)

Nr. 28: Benutzt die Crank am Wasserbecken (Courtyard 1st Floor)

Nr. 11: In diesem Raum befinden sich Bilder, hinter denen sich Schalter verbergen, die in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden müssen. 1. NEW BORN BABY - 2. INFANT - 3. LOVELY BOY - 4. YOUNG MAN - 5. MIDDLE AGED MAN - 6. OLD MAN - 7. DAS BILD AN DER KURZEN WAND

Nr. 20: Die Statuen zuerst auf die Gitter im Boden schieben,

dann den Knopf in der Mitte drücken

Nr. 27: Im Kamin (Loch), aus dem die Schlange kommt

Nr. 32: Das RED BOOK im Raum Nr. 38 (Guardhouse 1st Floor) benutzen

Nr. 39: Den Code für diesen Raum findet Ihr am Billardtisch (3:45 Uhr - 345). Ihr müßt das V-JOLT mixen; Hinweise finden sich an den Wänden. Das V-JOLT benutzt man bei der Wurzel der Pflanze (Guardhouse B1)

Nr. 44: Schaltet das Licht aus, dann den Knopf in der Mitte drücken

Nr. 46: Die Batterie zum



*Eine Waffe ist unabdingbar, der Horror lauert überall*

dann findet Ihr den roten Diamanten im Elchkopf. Bringt den Diamant zum Tiger (man erhält Nr. 46: Die Batterie zum



*Ihr glaubt Teilnehmer in einem Thriller zu sein, so gut ist das Spiel!*

Versand- und Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum

# PRIMAL GAMES

HOTLINE: 0234/9160630 - 9160631 FAX 9160632

SONY PSX	JAP/US	DT	SEGA SATURN	JAP/US	DT
Grundgerät		39,90	Grundgerät		call
Alien Trilogy		89,95	Virtual Fighter II		99,95
adidas Power Soccer		99,95	Dark Stalker II	129,95	89,95
NHL Face off '96		99,95	Destruction Derby		99,95
Tekken II	149,95	Okt.	Panzer Dragoon II	79,95	99,95
To Shin Den II	149,95	Juni	Wipe Out		99,95
Gun Law		109,95	Disc World		99,95
Skeleton Warrior	119,95	89,95	Skeleton Warrior		89,95
Po'ed		99,95	Garden Hero		99,95
NHL Powerhockey '96		Juni	Ultimed III		99,95
Resident Evil	119,95	99,95	X-Man		89,95
Ridge Racer Revolution		99,95			
Shell Shock		89,95			
Return Fire		89,95			
Bust a Move II		89,95			
Sim City 2000		89,95			
<b>SUPER NES</b>	<b>US</b>	<b>DT</b>	<b>NINTENDO 64</b>		
Secret Of Evermore		119,95	Ab 25.6.96 auf Lager!		
Mario RPG	149,95		JAP US		
			Grundgerät	call	21.09.96
			Mario 64	call	21.09.96
			Pilot Wings 64	call	21.09.96
			Kirby's Air Ride 64	call	21.09.96
			<b>Händleranfragen erwünscht!</b>		

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.00 Uhr, Sa. 10.00 - 14.00 Uhr  
Versand per NN, Porto + Verpackung 10,- DM + NN-Gebühr. Annahmeverweigerung berechnen wir mit 20,- DM

Versand und Laden  
Hackstraße 30  
70190 Stuttgart  
Tel. 0711-2624209

! ! ! A C H T U N G ! ! !

**Super Nintendo, Saturn, Playstation**

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

**Telefon:**  
**(02622)83517**  
**Scart-Umschalter**

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?  
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!  
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	159,99 DM	Ultra 64 RGB Kabel + Hifi	69,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM	Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp	49,99 DM
	7,99 DM	Sega Saturn RGB Kabel+Hifi	49,99 DM
		SNES RGB Kabel+Hifianschluß	39,99 DM

Neo Geo, CD RGB Stereo

Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo

Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß

Hifi Adapter für RGB Kabel

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore

-Philips Monitors u. a. Hersteller

45,99DM

Angebot des Monats:

3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99DM

**NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...**

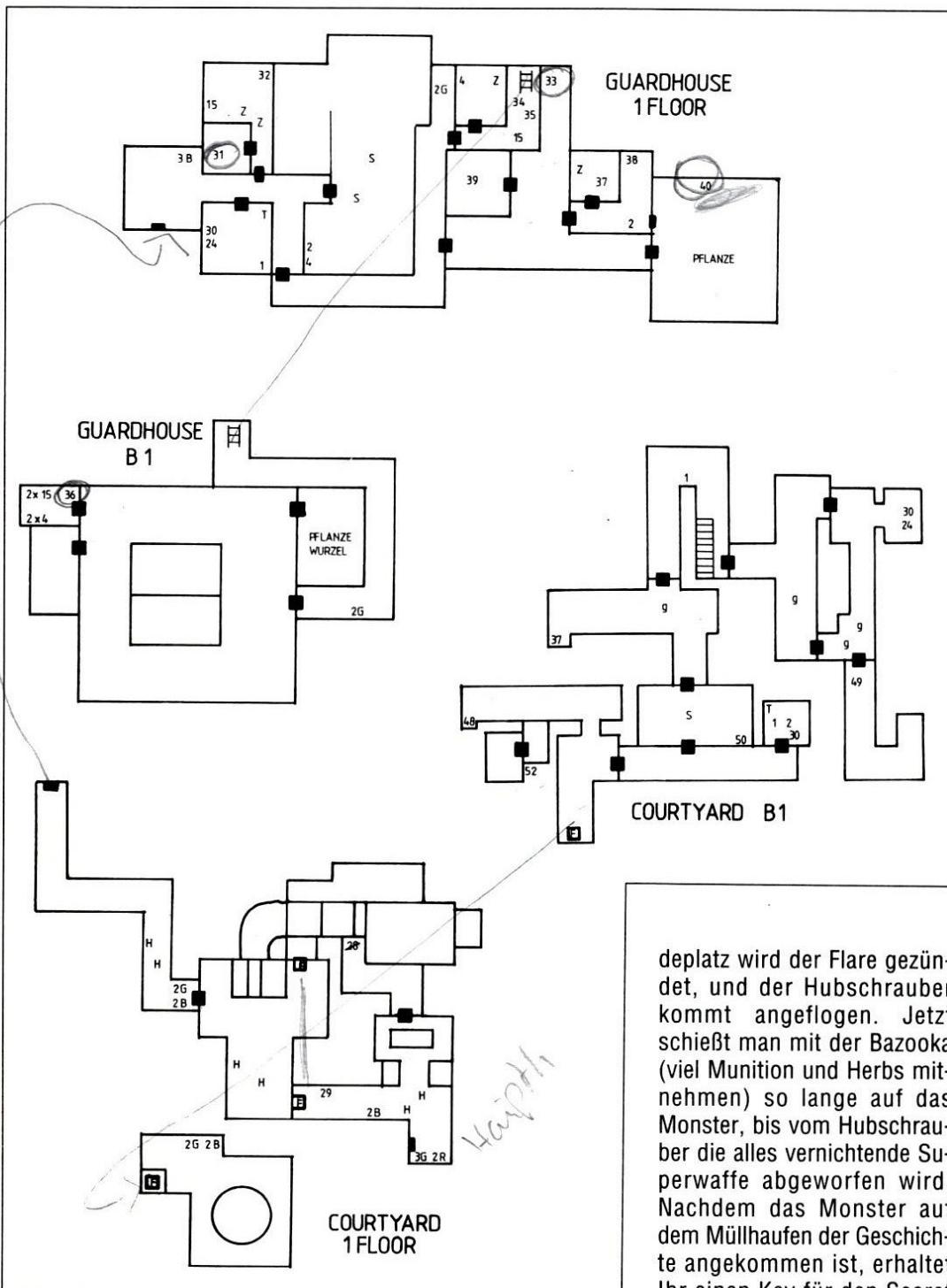
An- und Verkauf von Gebrauchtswaren  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



**WOLFSOFT**  
**Anschlußkabel**

HARDWARE  
SOFTWARE  
& SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP



zweiten Fahrstuhl bringen  
(Courtyard 1st Floor)

Nr. 50: Schneidet die Türe frei  
Nr. 55: Öffnet die geschlossenen Türen am PC (LOGIN:  
JOHN.ADA, PASSWORD:  
MOLE)

- Die verschiedenen Crests  
(Nr. 11, 14, 20, 27) muß man an der TAFEL (Mansion 1st Floor) einsetzen, um durch die Tür in den Raum zum Courtyard zu kommen.

- Um die Münzen (Wolf, Eagle) für den Brunnen (Courtyard 1st Floor) zu ergattern, müssen die zwei DOOM-BOOKS

untersucht werden (drehen, bis man die Buchseiten sieht, und dann erneut die X-Taste drücken)

- Die insgesamt drei Mo' Disks (Nr. 48) benutzt Ihr mit den Code-Druckern, die in den vier Etagen des Laboratorys verteilt sind, um die Türe zum Gefängnis zu öffnen

- Wenn die Selbstzerstörung aktiviert ist, flüchtet man durch die Emergency Door im Laboratory B1. Dort befindet sich eine Batterie, die man bei der zweiten Türe einsetzt

- Auf dem Hubschrauberlan-

deplatz wird der Flare gezündet, und der Hubschrauber kommt angeflogen. Jetzt schießt man mit der Bazooka (viel Munition und Herbs mitnehmen) so lange auf das Monster, bis vom Hubschrauber die alles vernichtende Superwaffe abgeworfen wird. Nachdem das Monster auf dem Müllhaufen der Geschichte angekommen ist, erhaltet Ihr einen Key für den Secret Room und könnt mit neuem Outfit ausgestattet wieder von vorne beginnen...

## Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher einen Docteur seiner Wahl.



Sony Playstation

### The Need for Speed

Jan Terwey aus Münster hat bereits Anfang April sein Wissen um die Existenz des Zauberpaßworts "TSYBNS" mit uns geteilt. Wegen dezenter Überbelegung in den letzten Tips können wir diesen wertvollen Code erst jetzt auf die Öffentlichkeit loslassen. Nach Eingabe von Jans Paßwort habt Ihr die Möglichkeit, im Wettkampf-Modus direkt auf der Strecke *Lost Vegas* zu fahren.

Außerdem könnt Ihr, wenn Ihr den Wettkampf-Modus nach Eingabe des Paßworts wieder verläßt, in allen anderen Disziplinen mit dem versteckten **Warrior-Car** (845 PS!) fahren. Dazu müßt Ihr jetzt lediglich noch im Auto-Menü gleichzeitig L1 und R1 drücken. Wenn das Bild des "Warriors" erscheint, einfach mit dem X-Knopf bestätigen.

Des Weiteren besteht die Möglichkeit, alle Disziplinen (außer Wettkampf) im sogenannten **Rally-Mode** zu fahren. Drückt dazu einfach nur im Streckenauswahl-Menü gleichzeitig L1 und R1 (wieder mit dem X-Button bestätigen). Alle Straßen verwandeln sich in Rally-Strecken; *Rusty Springs* bekommt gänzlich neue Texturen übergestreift und verwandelt sich in **Oasis**. Der "Warrior" läßt sich hier ebenso nutzen - NFS wird so zu Sega Rally.

Im Menüpunkt "Runden-Wahl" kann man wiederum durch Drücken von L1, R1 und anschließend der X-Taste in den Arcade-Mode des Spiels gelangen. Den "Warrior" könnt Ihr auch hierbei anwählen, Rally- und Arcade-Mode lassen sich allerdings nicht kombinieren.



Jetzt könnt Ihr Lost Vegas auch im Wettkampf anwählen



Das links abgebildete Paßwort ermöglicht es Euch außerdem noch, mit dem versteckten "Warrior"-Schlitten rumzubohren

Das einmal eingegebene Paßwort lässt sich übrigens über das Optionsmenü auch auf der Memory-Card speichern.

Gefahrene Rekorde mit dem "Warrior" werden leider nicht anerkannt und lassen sich auch nicht speichern, wohl aber Rekorde im Rally-Modus.

### Sony Playstation

#### Lone Soldier

Patrick Roman Fabri aus Spenze, der sich Dank seines von der Uni Bielefeld gespon-



Im "Mean Mode" könnt Ihr die Sau rauslassen, da feindliche Treffer Eurem Krieger nicht mehr weh tun



#### Level Skip:

↓ → ○ △ ↓ →  
Alle Waffen/ Full Ammo:  
→ ↓ ○ △ ↑ →

### Sony Playstation

#### adidas Power Soccer

Da es zuweilen recht lang dauert, bis alte Seilschaften zerschlagen werden, können



wir an dieser Stelle auf ein paar Informationen zurückgreifen, die der Redaktion von unserem IM "Ingeborg" zugespielt wurden.

Um die schlechte akustische Begleitung während des Spiels durch noch schlechtere Hausfrauenkommentare zu ersetzen, drückt Ihr einfach mal ○ und □ gleichzeitig, während Euer Cursor im Optionsmenü auf dem Feld "Kommentare" steht.

Das "adidas Dream Team" lässt sich anwählen, indem man im Controller-Selection-Screen gleichzeitig L2+R2+□+× drückt.

lichkeiten raus. Sinnloserweise existieren für das "Mega Wowie Zowie" (zehn Extraleben + alle Level) gleich zwei Tastenkombinationen. Eine unterschiedliche Auswirkung war allerdings nicht erkennbar. Die Kombinationen werden übrigens nicht im Pausemodus, sondern während des laufenden Spiels eingegeben.



Level Access: △ □ □ △ ○  
○ □ □ △ ○ □ □



Alle Schlüssel: □ × ○ △ ×  
△ △ × △ × △ ×



Unverwundbarkeit: □ △ ○  
□ □ △ ○ ○ □ △ □ ×



Turbomode: □ △ ○ □ ○  
× □ × ○ △ □ ×



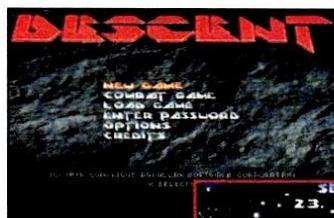
Mega Wowie Zowie 1: △ □  
○ × △ □ × △ □ × ○ □

Mega Wowie Zowie 2: △ ×  
□ □ △ ○ ○ □ △ □ ○ ×

### Sony Playstation

#### Descent

Carsten Weissenberg aus Greven hatte als Erster den Dreh mit allen Schummelmöglich-



Hier könnt Ihr auch die späteren Level sofort anwählen



Volle Energie und unverwundbar





In der japanischen Version sind die Namen der Bosse vertauscht

**Sega Saturn/  
Sony Playstation**

## Street Fighter Zero

Alexander Frik aus Vilshofen hat sich erbarmt, die Kombinationen für die drei Geheim-Charaktere der PS-Version zu Papier zu bringen, Patrick Etzold/ Berlin war dagegen so freundlich, die entsprechenden Moves der SAT-Umsetzung (in roter Farbe gedruckt) samt eines weiteren Cheats für die Sega-schen Prügelfans bereitzustellen. Der Cursor muß übrigens jeweils auf dem Fra-gezeichenfeld plaziert werden.

### Bison

L2 gedrückt halten und dabei:

2x links, 2x unten, links, 2x unten,  $\Delta + \square$  drücken (Spieler 1)

2x rechts, 2x unten, rechts, 2x unten  $O + X$  drücken (Spieler 2)

L-Taste gedrückt halten und dabei:



"Mr. Bison" heißt hier "Vega"



2x links, 2x unten, links, 2x unten,  $X+Y$  drücken (Spieler 1)  
2x rechts, 2x unten, rechts, 2x unten  $A+B$  drücken (Spieler 2)

### Akuma (Gouki):

L2 gedrückt halten und dabei:

3x links, 3x unten,  $\Delta + \square$  drücken (Spieler 1)

3x rechts, 3x unten,  $O + X$  drücken (Spieler 2)

L-Taste gedrückt halten und dabei:

3x links, 3x unten,  $X+Y$  drücken (Spieler 1)

3x rechts, 3x unten,  $A+B$  drücken (Spieler 2)

### Dan:

R2 gedrückt halten und dabei  $\Delta, \square, \times, O, \Delta$  drücken

L- und R-Taste gedrückt halten und dabei Y, X, A, B, Y drücken

### Ryu und Ken gegen Vega (betrifft nur die SAT-Version)

Startet das Spiel im Einspielermodus (Arcade Mode). Drückt dann auf dem zweiten Controller *Start*. Spieler 1 setzt nun seinen Cursor auf Ryu, Spieler 2 geht auf Ken. Beide müssen dann L+R gedrückt halten, währenddessen 2x nach oben drücken, L+R loslassen und

nochmals 2x nach oben drücken. Jetzt drückt der erste Spieler den X-Knopf und der zweite den Z-Knopf. Daraufhin erscheint der Schriftzug "Here comes a new challenger" und man kämpft gleichzeitig gegen Vega ("Dramatic Battle Mode").

### Unverwundbarkeit

$\leftarrow, 4x \Delta, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, \times, 3x \Delta, \square$

### B1 Airstrike

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, 5x \times$

### Mesh Fog Editor

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, \times, 3x \downarrow, 3x \Delta$

### Overhead Map Transfluency

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \downarrow, \rightarrow, O, \downarrow, \times, 5x O$

### Hover Mode

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, \times, 3x \Delta, \times$

### Mission Complete

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, \times, 3x \Delta, 3x \downarrow$

### Vogelperspektive

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, \times, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$

### Long-View-Perspektive

$\leftarrow, 4x \square, \uparrow, 3x \Delta, \rightarrow, O, \downarrow, 4x \times, O, 3x \times$



## GALERIE 1

Lukas Geissmann/  
CH-Zofingen

**Paßwörter:**

Stage 2:	5 4 3 3
Stage 3:	0 0 0 7
Stage 4:	1 2 1 3
Stage 5:	0 2 2 4
Stage 6:	7 1 5 4

**Sega Saturn****NBA Jam T.E.**

Lang, lang hat es gedauert, bis sich auch jemand mal um die Cheat-Möglichkeiten der SAT-Variante gekümmert hat. Da die versteckten Spieler und deren Buchstabenkombinationen samt "Geburtsdaten" identisch mit denen aus der PS-Version sind (siehe VG 12/95, 1/96 und 2/96), sparen wir uns das nochmalige Abdrucken. Zu beachten ist lediglich, daß während der gesamten Eingabe die L-und R-Taste gedrückt gehalten werden muß (bei der Playstation waren es die Buttons L1 und R1). Patrick Roman Fabris "Tonight's-Match-Up-Codes" wollen wir dafür gerne veröffentlichen. Wie der Name schon sagt, und genau wie bei allen anderen NBA-Versionen, werden die nachfolgenden Kombinationen im "Tonight's Match Up"-Bildschirm eingegeben. Wer schnell genug ist, kann natürlich auch mehrere Cheats miteinander koppeln.

**Mammoth Head Mode:**

Fünf mal hintereinander B, A, Y, C drücken

**Big Head Mode:**

Fünf mal hintereinander B, C, Y, A drücken

**Big Mode:**

Fünf mal hintereinander A, C drücken

**Baby Mode:**

Fünf mal hintereinander B, Y drücken

**Powerup On Fire:**

B, B, unten, unten, A, A, oben, links drücken

**Powerup Defense:**

rechts, oben, unten, rechts, unten, oben

**Powerup Quick Hands:**

links, links, links, links, Y, rechts

**Powerup Shot Percentage:**

oben, oben, unten, unten, A drücken

**Sega Saturn/  
Sony Playstation****Off-World Interceptor Extreme**

Eines haben Christal Dynamics' Spiele bisher alle gemeinsam gehabt: Die Cheats aus einer Version funktionierten immer auch bei allen anderen Umsetzungen. Somit läßt sich der relativ einfache Million-Dollar-Trick des 3DO-Monster-Truck-Spektakels auch bei den übrigen 32-Bit-OWIEs anwenden. Drückt lediglich im Optionsmenü A, B, C, L auf Eurem Saturn-Pad, bzw. □, X, O, L1 auf dem PSX-Pad.



**Der Cheat funktioniert allerdings erst, nachdem Ihr PD2 bereits einmal durchgespielt habt**

**Sega Saturn****Panzer Dragoon 2**

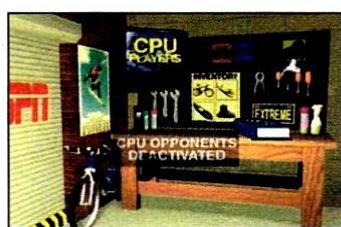
Potzblitz! Kay-P.Brosch aus Velbert kennt tatsächlich bereits den Cheat, mit dem sich die unzähligen Optionen der *Pandora's Box* ohne perfektes Durchspielen direkt anwählen lassen. Dazu müßt Ihr im Titelbild ("Press Start") folgende Kombination drücken: oben +L+R gleichzeitig gedrückt halten und gleichzeitig auf die Start-Taste drücken. Wenn Ihr jetzt im Optionsmenü den Cursor auf die geheimnisvolle Box stellt und nach rechts drückt, öffnet sich diese. Ihr könnt hier selbstverständlich die Level direkt anwählen, unendlich Leben, verschiedene Schußarten, etc. einstellen.

**Sony Playstation****Worms**

Christoph Frei aus CH-Winterthur darf sich zurecht rühmen, den folgenden Trick entdeckt zu haben, nachdem andere Einsender vor ihm nur Rohrkrepierer-Kombinationen zu Papier gebracht hatten. Wer nicht immer auf die Geschenke des Himmels warten möchte, kann sich ab sofort per Cheat-Eingabe auch dauerhaft mit Sheeps oder Banana Bombs gegen seine tierischen Mitstreiter wehren. Geht vor dem



**Bei genauem Hinsehen erkennt Ihr die Veränderung im Weapon Options-Screen: Banana Bombs und Schafe sind jetzt "on"**



**So ist es natürlich am einfachsten keine Tore auszulassen**

**Sony Playstation****ESPN Extreme Games**

Marc Frühauf aus Duisburg meldet als kleine Ergänzung zu unserem Tip in der VG 5/96, daß man den *Cash Course* auch auf allen anderen Strecken erreicht, wenn man nur kein Tor ausläßt. Außerdem beschreibt Marcel im fol-

genden, wo sich jeweils auf den verschiedenen Strecken die Geheimgänge befinden (die in *South America* kennt sowieso bereits jeder und bei *San Franzisco* scheint es keinen zu geben).

## ITALY

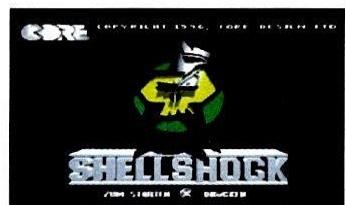
Hinter den ersten paar Toren befinden sich an der rechten Seite Einbuchtungen. Nach dem 15. Tor muß man in die Einbuchtung hinter den Säulen auf der "rechten Seite" reinfahren. Ihr gelangt dann in die Katakomben.

## UTAH

Nach dem zweiten Canyon (dort, wo sich die Wege teilen) kommt eine Einfahrt auf der "linken Seite". Von dort aus geht es in einen unterirdischen Gang.

## LAKE TAHOE

Nach dem ersten Tunnel (der halb offene) erscheint das zweite lilafarbene Tor. Fahrt dort hindurch, dann öffnet sich eine alte Mine auf der "rechten Seite".



*So sieht dann der Screen aus, der sich Euch nach gelungener Cheat-Eingabe offenbart*

## Sony Playstation

### Shellshock

Marius Räsener (?) aus Mannheim krakelte eines schönen Maitages einfach so drauf los:

Um ins Debug-Menü zu gelangen mußt Ihr lediglich im Titelbildschirm nacheinander oben, unten, links, rechts, unten, unten, rechts, rechts, □ drücken. Danach könnt Ihr alle Level, Feuerkraft, sämtliche FMV-Sequenzen, die Credits oder Framerate auswählen.

## Sega Saturn

### Virtua Racing

Obwohl Virua Racing wohl eher kein Anwärter auf den Titel "Saturn-Spiel des Jahres" sein dürfte, meldete sich Jörg 'Pole Position' Titel aus B-Tervuren diesen Monat wieder mit zwei frischen Racing-Cheats zurück.

#### Nacht-Modus

Auf dem Mode-Select-Screen den Arcade-Modus anwählen, indem man A, X, Y, Z gedrückt hält und Start drückt. Nun kann man alle Strecken (auch im Grand Prix und Practice Mode) bei Nacht befahren.

## Alle 10 Arcade-Strecken + "Full Arcade"-Drones

Wenn man im Grand Prix Modus bei "Please Register" den Namen als Y X Z eingeibt und dann A+B+C+Start drückt (dies bringt Euch wieder zum

Mode-Select-Screen zurück) kann man im Arcade-Mode alle zehn Strecken (statt nur derer drei) befahren. Dieser Cheat ermöglicht es dem Spieler auch, im Practice Mode gegen 16 "Full Arcade"-Drones zu fahren. So kann man perfekt üben.

Deutschland vs. Italien GPQK  
Italien vs. Deutschland GRYF

## Super Nintendo

### Toy Story

Newcomer F. Häckert aus Gronau-Epe, der schon beim Knacken der DKC2-Cheats die Nase vorn hatte (und auch damals seinen Vornamen nicht preisgeben wollte), war mit seinen Disney-Paßwörtern wieder der schnellste:

Andy's Zimmer Nr.2	251324
Pizza Planet	421553
Sids Zimmer	343435
Auf der Straße	151423

P.S.: Der Cheat aus der VG 5/96 funktioniert übrigens wie erwartet auch bei der Pal-Version.

## Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen werten Schreibtisch. Trotz der vielen Filtererei haben diese Ausgabe aber nur noch zwei Einsendungen Platz (die L.A.-Urlauber sind Schuld).

## Das dicke Ende

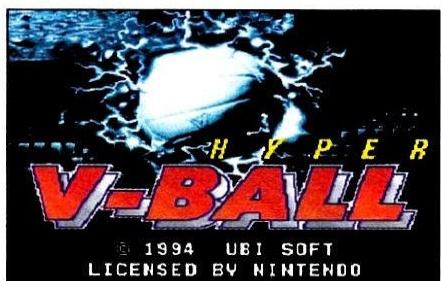
Wie sagen neunmalkuge Artverwandte nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Seht selbst!

## Super Nintendo

### Hyper V-Ball

Dang Than aus Treuchtlingen erspielte einige Paßwörter zu Ubi Softs ausgefallenem Konsolen-Volleyball.

Algerien vs. Italien	FPSC
China vs. Italien	FRZX
Brasilien vs. Italien	FXRN
Spanien vs. Italien	FVJS
Holland vs. Italien	FZZJ
Japan vs. Italien	GDJD
USA vs. Italien	GJYT
Frankreich vs. Italien	GGQY
England vs. Italien	GMHP



*Ein Exot in der Kategorie der Sportspiele*

## Suppagscheid!

Auch in den letzten vier Wochen gab es posteingangs-technisch wieder einiges zu Kichern. Das Tor des Monats schoß ein helles Köpfchen aus dem Kölner Raum, der ungelogen diesen hilfreichen "Tip" einsandte: "Alien Trilogy - Soundtest und Memory-cardaktionen. Wenn das Sony-Logo erscheint, öffnet man den Deckel der PSX (auf "OPEN" drücken). Daraufhin erscheinen zwei Fenster (Memorycard und Sound-test). Jetzt wählt man zwischen den zwei Möglichkeiten, drücke dazu einen Button und schließe wieder den Deckel der PSX" (leider erschließt sich der hintergründige Humor dieses "Tips" nur PS-Besitzern, sorry).

## GALERIE 2

! ORDER  
IN TIME  
GOES INTERNET !  
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

# O.I.T.

**Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart**  
**Silberburgstraße 171 • 70173 Stuttgart (S - Feuersee)**

## SATURN

ADAM & EVE	19.90
GAME BUSTER	19.90
ADMIRAL MILITARY	19.90
ANARCHY US	19.90
ANGELUS	19.90
BUST-A-MOVE 2	19.90
DARIUS GARDEN JAP	19.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	19.90
DAYTONA USA DT	19.90
DESTRUCTION DERBY	19.90
DISC WORLD	19.90
EARTHWORM JIM 2 US	19.90
F1 LIVE INFORMATION	19.90
FATAL FURY 3 JAP	19.90
GAME GUN	19.90
GRADING DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIND	19.90
GUARDIAN HEROES	19.90
GUNBIRD JAP	19.90
HANG ON 95	19.90
IMPACT RACING	19.90
IRON STORM US	19.90
JONNY BAZOOKA TONE	19.90
HIGH VELOCITY US	19.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MYSTARIA	19.90
NBA ACTION US	109.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	19.90
PANZER DRAGOON DT/JAP	19.90/69.90
PANZER DRAGOON 2 JAP	19.90
PARODIUS DELUXE DT	19.90
PRIMAL RAGE	19.90
RETURN FIRE US	109.90
ROMANCE IV US	109.90
TEKKEN DT	19.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	19.90
THUNDERHAWK 2	19.90
TOP GUN	19.90
TOSHINDEN 2 US	19.90
TOTAL NBA 96	19.90
TRACK & FIELD	19.90
TWOTENKAKU	19.90
SHELLSHOCK DT	19.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	19.90
SLAM 'N JAM '96 US	19.90
STREET FIGHTER ALPHA	19.90
X-COM	19.90
MEMORY CARD	19.90
VIEWPOINT	19.90
WORKOUT	19.90
WING COMMANDER III	19.90
WORMS	19.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	69.90
NAMCO NINJA JOYPAD	69.90
MAD CATZ (LEHRRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	19.90
ASCII JOYPAD	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	69.90
RGB-KABEL	39.90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	19.90
A-TRAIN US	19.90
ADIDAS POWER SOCCER	19.90
ALIEN TRILOGY	19.90
ALONE IN THE DARK 2	19.90
ARCADE GREATEST HITS US	19.90
BOTTOM OF THE NINTH US	19.90
BUST-A-MOVE 2 US	19.90
CHRONICLES OF THE SWORD	19.90
DESCENT US	19.90
DIE HARD TRILOGY US	19.90

## ZEITSCHRIFTEN

GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	.25.00
SATURN MAG + CD ENGL.	.25.00

## VERSAND

MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00
LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
FAX: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

DISCWORLD DT (DT. TITEL)	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PO ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	89.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	89.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	89.90
TEKKEN DT	89.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOP GUN	89.90
TOSHINDEN 2 US	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	89.90
TWOTENKAKU	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
SLAM 'N JAM '96 US	89.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	89.90
VIEWPOINT	89.90
WORKOUT	89.90
WING COMMANDER III	89.90
WORMS	89.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	69.90
NAMCO NINJA JOYPAD	69.90
MAD CATZ (LEHRRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCII JOYPAD	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	69.90
RGB-KABEL	39.90

KIRBY'S GHOST TRAP	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	99.90
BRAINLORD	89.90
BRANDISH US	109.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LOD OF DARKNESS	99.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
LUFIA 2 US	129.90
PALADINS QUEST US	109.90
ROMANCE VI US	129.90
RIUNIS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF EVERMORE DT	109.90
SECRET OF MAMA 3 JAP	199.90
SECRET OF THE STARS US	119.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
1. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
NIGEL MANSSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDEN NFL 95/96	29.90/69.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

## MEGA CD

CDX PRO	59.90
LUNAR ETERNAL BLUE	59.90
LUNAR HINT BOOK	59.90
DIVERSE SPIELE	AB 29.90

## 32X

CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	49.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
T-MEK	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

## NEO GEO CD

PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

**FON: 0711 - 613758 ODER 616485**

## Parodius

*Da ist Euch wohl ein kleiner Fehler unterlaufen: Angeblich läuft Parodius 3 nicht auf US-Super-Nintendos. Die Tatsache: Ich habe ein amerikanisches Super NES und Parodius 3 und es funktioniert.*

Th. Schmidt, Oldenburg

Der Grund für diesen Fauxpas könnte bei unserem US-Super-NES zu suchen sein. Wir haben das Teil nämlich auf PAL/NTSC-Umschaltung umbauen lassen. *Parodius 3* lief auf dieser Kiste in keiner Schalterstellung. Beim Test auf einer hochoffiziellen "PAL-only"-Konsole ging's auch nicht. Anscheinend bemerkte das Modul die PAL-Chips auch in der umgebauten Konsole. Wenn *Parodius 3* auf einem jungfräulichen US-Super-NES läuft, umso besser.

## Saturn-Probleme?

*Als ich die Ausgabe 5/96 in meinen Händen hielt und mir die Leserbriefe durchlas, mußte ich über die Probleme der Playstation-Besitzer lachen. Nein, nicht aus Schadenfreude, sondern, weil ich diese Probleme als geradezu lächerlich empfinde im Gegensatz zu meinen Problemen mit dem Saturn. Dabei fing alles so schön an: Weihnachten '95 war ich endlich auch ein Next-Generation-Konsolen-Besitzer. Ich bekam den Saturn mit drei Spielen. Ich spielte Tag und Nacht, bis nach sechs Tagen das Unglück seinen Lauf nahm. Alle Spiele liefen nicht mehr, weil sie auf der Datenseite jeweils an der selben Stelle große Kratzer hatten. Also rief ich den Sega-Kundenservice an. Man bat mich, den Saturn einzuschicken, der Fehler würde dann behoben. Nach Neujahr packte ich den Saturn also ein und schickte ihn zu Sega. Nach zwei Wochen rief ich dort an, um herauszufinden, was denn da so lange dauert. Man hätte schließlich auch noch andere Dinge zu tun, als sich um mei-*

*nen Saturn zu kümmern (wie nett). Es dauerte einen Monat bis ich meine Konsole wieder hatte. In der Zwischenzeit hatte ich mir schon eine Playstation zugelegt.* Tim Manthey, Köln

Ja, anscheinend ist auch nicht jeder Saturn perfekt. Ich würde versuchen herauszufinden, ob Deine Saturn-Spiele vom Laufwerk zerkratzt wurden (dann müßten die Kratzer konzentrischen Kreisen folgen). Da es sich anscheinend

auf die Probleme mit zerkratzten Spiele-CDs sind wir ja schon ausführlich eingegangen). Die Tonqualität ist weit besser als der HiFi-Standard. Warum das Saturn-Laufwerk "intelligent" sein soll, konnte mir nicht einmal Sega erklären. Ich vermute, daß es sich dabei um einen schnellen Pufferspeicher für die CD-Daten handelt. Ladezeiten können sich dadurch verkürzen, was allerdings davon abhängt, wie der Zugriff programmiert wurde.

zurückhaben möchte, wieder einen an mich selbst adressierten und frankierten Rückumschlag schicken sollte. Weiterhin wurde mir die erste, von der Firma mitgeteilte Information nicht geglaubt, da ich nach ca. zwei Wochen nicht mehr wußte, wie die Dame hieß, mit der ich telefoniert hatte (das Ganze zum Ferntarif, ca. Sechs Minuten: 3,45 DM). Bisher habe ich also 12,25 DM für Telefonate, Kuverts und Briefmarken zum



um einen Garantiefehler handelt, solltest Du Dir die defekten Spiele von Sega ersetzen lassen.

*Ist der japanische Saturn-Kontroller mit einem deutschen Saturn kompatibel? Treten bei längerem Spielen mit dem Saturn auch Wärmefehler wie bei der Playstation auf? Interpoliert der Saturn leicht verkratzte Musik-CDs ebenso gut, wie ein herkömmlicher CD-Spieler? Wie steht's mit der Tonqualität? Welche Vorteile bietet das "intelligent Double-Speed"-Laufwerk gegenüber einem normalen Double-Speed-Laufwerk?*

Joshua Winter, Rotenberg

Wir haben mit dem japanischen Joypad an unserem deutschen Saturn bisher keine Probleme gehabt. Auch von Wärmefehlern haben wir bisher noch nichts gehört. Der Saturn verfügt beim Abspielen von Musik-CDs wie jeder herkömmliche CD-Spieler über eine Fehlerkorrektur und interpoliert auch kleinere Kratzer (allerdings nur bei Musik-CDs,

**Wenn Hersteller und Händler schlampen, habt Ihr drei Möglichkeiten: Ihr nehmt's hin, schreibt uns oder sagt dem Betreffenden gleich, daß Ihr 'nen guten Draht zur Fachpresse habt. Die Devise König-Kunde ist anscheinend nicht mehr so verbreitet wie früher.**

## Teures Action Replay

*Vor etwa drei bis vier Monaten erstand ich meinen Saturn mit Action Replay. Ich bemerkte schnell, daß die mitgelieferten Codes für das Action Replay keine große Auswahl darstellten. Das war verständlich, da das Action Replay noch nicht lange auf dem Markt war. Kurz entschlossen habe ich bei Dataflash angerufen (Ferntarif vier Minuten: 2,30 DM). Eine Telefonistin erklärte mir freundlich, daß ich ein bis zwei Monate warten und ihnen einen, an mich selbst adressierten und frankierten Rückumschlag zusenden sollte (Zwei Kuverts mit Porto: ca. 4,50 DM). Das tat ich dann auch. Etwa zwei Wochen später bekam ich ein kleines Kuvert. In dem Brief stand, daß es ihnen aufgrund des hohen Arbeitsaufwandes nicht mehr möglich sei, Codes auf schriftlichem Wege weiterzugeben. Das zweite Telefonat lief darauf hinaus, daß ich (und nun aufgepaßt!), wenn ich die 2,- DM Rückporto*

*Fenster hinausgeworfen. Ich habe nun vier Möglichkeiten:*

**1. Das Hotline-Terminal: Tongenerator + Versand + Porto = 36,- DM zuzüglich die dauernd anfallenden Ferngespräche zur Codes-Abfrage.**

**2. Internet: Computer mit Internet-Anschluß = mindestens 1000 Mark.**

**3. Veröffentlichungen der Codes in Magazinen abwarten: Erfolg ungewiß.**

**4. Die Nutzung des Action Replays als Adapter und sonst nichts.**

Abschließend möchte ich noch bemerken, daß es vielen anderen anscheinend genauso ergangen ist, und Dataflash für die nächste Zeit mit Briefmarken ausgesorgt haben dürfte. In der Werbung werden diese anfallenden Zusatzkosten mit keiner Silbe erwähnt:

Manfred Mainusch, Puchheim

Ich werde versuchen, den Rest der Bande zu überzeugen, daß es sich lohnt, die Datel-Listen aus dem Internet abzudrucken, sobald wir genug Platz haben. So geht's ja schließlich nicht...

## Mailbox / Leserpost

Als ich letztens mitteilte, daß wir unsere Mailbox zumachen (was bereits geschehen ist), meinte ich damit nicht die Leserbrief-Rubrik (wie es einige verstanden haben). Es handelte sich mehr um unseren elektronischen Briefkasten, den Ihr per Computer, Modem und Terminalprogramm erreichen konntet. Weiterhin bleibt unsere Anlaufstelle für elektronische Post (e-mail) die Adresse 74431,613 im CompuServe-Netz (74431.613@compuserve.com, wenn Ihr Euch durch's Internet einwählt). Die VIDEO-GAMES-Homepages sind leider immer noch "under construction", wir sagen bescheid, wenn's soweit ist.

## Speicherfresser

Wie kommt es eigentlich, daß die Spielstände mancher Saturn-Spiele so viel Speicherplatz kosten und andere so wenig? Virtua Fighter Remix verbraucht gerade einmal 17 Speicherpunkte, Virtua Fighter 2 aber 180. Soviel mehr gibt's doch in Virtua Fighter 2 auch nicht zu speichern. Ähnliches gilt für Daytona (39) und Sega Rally (80). Natürlich verkauft man so seine Speichermodule am schnellsten, aber ich will Sega ja nichts unterstellen...

Matthias Thomas, Homburg

In erster Linie hängt's davon ab, wie die Entwickler die Speicheroption umsetzen, und da wird in den meisten Fällen weder beim Saturn noch bei der Playstation auf Sparsamkeit geachtet. Möglicherweise kommt ja jemand durch eine Veröffentlichung wie diese auf den Gedanken, daß der Speicherplatzverbrauch doch als ein Verkaufsargument zählen könnte. Wie in den meisten Fällen geht's auch hier sicher nur um Kohle. Wenn ein Komprimierungsprogramm geschrieben werden muß, damit die Spielstände kleiner ausfallen, kostet das bei der Entwick-

lung schon wieder Geld, und wie Du schon richtig festgestellt hast: Sega will ja auch Memory-Cards verkaufen. Inzwischen bieten aber auch einige Fremdhersteller Speichermodule an, und ob Sega dieser Konkurrenz mit dicken Spielständen weiterhin die Verkaufserfolge sichern will, müssen wir wohl abwarten.

## Blaue Playstation

In der Ausgabe 3/96 habe ich auf Seite 77 (Test von Descent) auf dem Schreibtisch von Alan Paulish im Hintergrund eine blau "lackierte" Playstation entdeckt. Auch in Ausgabe 2/96 Seite 63 glaube ich, auf dem Bild von "Clifford Falls" eine solche Konsole erkennen zu können. Gibt es Playstations in dieser Farbe auch für Normalsterbliche?

Roland Speiser, Wien

Nö, tut mir leid. Für "Normalsterbliche" gibt's keine "Blauen". Die kriegen nur Entwickler und Redaktionen von Sony direkt (wenn sie ganz, ganz feste betteln). Die Teile sind nämlich nicht nur außen blau, sondern auch innen anders. Die Blauen fragen beim Starten den Boot-Sektor der CD nicht ab. Mit anderen Worten: Es laufen absolut alle Playstation-CDs, auch die unfertigen Entwickler-Versionen, die noch gar keinen fertigen Boot-Sektor haben. Da wir Preview-Material meist auf diesen Golddiscs (sind noch nicht schwarz) bekommen, ist das Teil für uns schon superpraktisch. Übrigens haben wir schon "lackierte" Playstations im Handel gesichtet, aber Ihr könnt sicher sein, daß die nur anders aussehen.



MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games  
Rat & Tat  
Postfach 1304  
85531 Haar/München

PSX	99,85
Konsole dt.	389,00
8Meg Mem.	69,85
PSX Koffer	59,85
Umbau	
Game Buster	89,85
A-Train	89,85
B.A. ToShinDen 2	89,85
Beyond the Beyond	89,85
Casper	94,85
Chronicles o. t. Sword	89,85
Darkstalkers	89,85
Die Hard Trilogy	89,85
Fade to Black	89,85
Formula 1	89,85
Int. Track & Field	94,85
Olympic Games	79,85
Olympic Soccer	79,85
Over Blood	
Poed	89,85
Project Overkill	89,85
Resident Evil	89,85
Ret. Fire	89,85
Slim City 2000	89,85
Skeleton Warriors	79,85
Space Hulk	89,85
Story of Thor	84,85
S. Fighter Alpha	89,85
Synd. Wars	89,85
Ultim. M. Three	99,85
V-Goal '96	89,85
WWF-Arcade	94,85
PSX	99,85
SAT	99,85
JAG	99,85
MD	99,85
SNES	99,85
GB	99,85
NES	99,85
PC-CD	99,85
JAG-CD	99,85
NEO GEO	99,85

**0721 - 816 121**  
**0721 - 826 338**

Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

## Gebrauchtspiele !

### - An- und Verkauf -

SEGA \* Nintendo \* NEO-GEO \* Sony

030/7 87 51 92 – 030/7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

### TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 78751 92  
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4 53227 3

## Funtronixx

### VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Sony PSX	399,90	Saturn	449,90
Res. Evil us	119,90	Sega Rally	99,90
Alien Trilogy	89,90	Virtua Cop	139,90
Shellshock	99,90	Virtua F. 2	99,90
Descent	94,90	Wing Arms	89,90
Lenkrad	139,90	Und viele weitere Spiele auf Anfrage	

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen und Konsolen  
Restposten von Neo Geo Modulen

### Versand & Laden

**Kassel, Tel. / Fax: 0561/12477**

**Friedrich-Ebert-Straße 101**

Mo-Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30

## Neues Konzept?

*Mit Verlaub, aber langsam geht mir dieses "16-Bit-ist-doch-besser-als-32-Bit"-Gefüge gewisser Zocker gewaltig auf die Nerven. Was haben die Nörgler denn erwartet? Daß sie für 500 Mark in den Cyberspace abtauchen können oder "völlig neue Spielkonzepte" (seltsam, daß einem keiner auch nur andeuten kann, was man sich darunter vorzustellen hat) serviert bekämen, nur, weil jetzt mehr Rechen-Power zur Verfügung steht? (so 'nen Satz würde man mir um die Ohren hauen, aber bitte schön...js). Wer das von der sogenannten Next Generation erwartet, läßt lieber die Finger von Playstation, Saturn sowie N64 und wartet noch zehn Jahre.*

Thomas Spachtholz, Landsberg

Durch den Konkurrenzkampf speziell zwischen Saturn und Playstation sehen sich die Hersteller anscheinend gezwungen, die Leistungsfähigkeit ihres Systems derart hoch zu loben, daß beim Käufer zwangsläufig eine kaum zu befriedigende Erwartungshaltung erzeugt wird. Wie das mit Computern eben so ist, sind auch Spielekonsolen nichts ohne gute Software. Neue Konzepte gibt's schon – Spiele wie *Descent* wären auf einem 16-Bit-System wohl kaum machbar gewesen. Allerdings kommen noch viele Spiele auf den Markt, die vom Konzept her wenig Neues bieten. Da kann es schon passieren, daß ein Spiel mit einer neuen Spieldiee übersehen wird. In der 16-Bit-Ära sind viele neue Ideen entstanden, Mega Drive und Super Nintendo waren ja schließlich auch 'mal leistungsfähige Systeme. 3D-Action-Spiele und interaktive Filme können auf den neuen Konsolen zwar besser aussehen, machbar waren sie aber auch schon auf den 16-Bit-Kisten. Mit allzuvielen neuen Ideen werden wir wohl auch in Zukunft nicht rechnen können, wenigstens werden aber die alten Ideen verfeinert.

## Netzbewohner

*Mir als notorischem "Web Surfer" ist aufgefallen, daß man in Videospielmagazinen immer mehr Bilder und Nachrichten findet, die ganz offensichtlich aus dem Internet stammen. Benutzt Ihr auch die Netze zur Informationsbeschaffung? Wie sieht Ihr die Zukunft Eures Standes in diesem Zusammenhang?*

Milan Zceno, Wastenfelde



Die Informationsbeschaffung ist neben dem Schreiben die Hauptaufgabe eines jeden Journalisten. Die meisten und schnellsten Informationen findet man heutzutage eben im Netz und wer diese Möglichkeit nicht nutzt, liegt auch schon im Rennen hinten. Wir benutzen das Internet (und Compuserve) allerdings meist als Versandweg. Ein Großteil der Hersteller hat inzwischen Homepages oder zumindest eine e-mail-Adresse (ist nicht

nur "in", sondern nötig). Nachrichten, Bilder und andere Informationen erreichen uns auf diesem Weg (so gut wie) ohne Verzögerung (ein Kuvert mit ein paar Dias aus den Staaten kann dagegen Wochen unterwegs sein). Solange die Übertragungsmöglichkeiten (hallo Telecom...) allerdings noch so dürfit sind wie im Moment, wird der Paketversand und das Telefonieren sicher nicht aussterben. Die sogenannte Da-

## Spielzeug?

*Ich denke, mit der rasenden Entwicklung der Unterhaltungselektronik ist die Zeit reif für eine neue Deutung des Begriffs "Spielzeug". Die meisten Menschen, zumindest diejenigen, die sich nicht besonders gut mit Videospielen auskennen, meinen, Spielzeug sei eben das, womit Kinder spielen. So gesehen gehören Videospiele ebenfalls zur Gat-*

**Cool Leute! Entweder kriegen wir immer mehr Leser oder Ihr habt auf so etwas wie unser Leserforum nur gewartet (wie war das mit der Warmlaufphase?). Der Berg an Einsendungen bedeutet für mich zwar 'ne Menge Arbeit, aber es macht einfach 'nen Riesenspaß. js**

tenautobahn ist anscheinend immer noch eine einzige Baustelle mit Umleitung über die Kriechspur. Um unseren Stand müssen wir uns sicherlich auch in Zukunft keine Sorgen machen. Ein Spiel testet sich nicht von selbst, Hersteller werden bestimmt nicht ehrlicher und der Preis von Videospielen und Konsolen rechtfertigt die Existenz von Fachmagazinen allemal. Daran ändert auch das weltweite Internet nichts.

tung "Spielzeug", schließlich spielt man ja damit. Die neuen Konsolen sind aber keine "Kinderspielzeuge" mehr (was natürlich nicht heißen soll, daß Kinder nicht damit spielen sollten). Es wird Zeit, daß das in die Köpfe der Allgemeinheit hineingeht. Videospiele haben ebenso ein Anrecht auf die Existenz als Hobby eines Erwachsenen wie beispielsweise Briefmarkensammeln, Tontaubenschießen oder Vögelbeobachten. Sie sind eben nur noch etwas ungewohnter als die normalen Hobbies, was sicherlich auch zum Großteil daran liegt, daß die Entwicklung der Technik erst seit kurzer Zeit soweit gediehen ist, daß dieses Thema überhaupt zur Debatte steht. Ich selbst befasse mich oft, lange und intensiv mit Videospielen – sie sind eben mein Hobby. Aber sie sind auch nicht mehr als das. Auch, wenn die Next-Generation-Konsolen hochwertige Rechner sind, man kann nur mit ihnen spielen. Wenn ich arbeiten will (oder muß), sitze ich vor meinem PC und nicht vor dem Super Nintendo.

Robert Fies, Ottenhöfen.

## FORUM

**D**iesmal waren mehrere Briefe dabei, in denen nach einer "Leser helfen Lernen"-Rubrik gefragt wurde. Im Prinzip halte ich das für keine schlechte Idee, schließlich kann einer von uns nicht so viel wissen, wie Ihr alle zusammen. Ihr müßt allerdings damit rechnen, daß mindestens zwei Monate vergehen, bis Ihr auf diesem Wege eine Antwort auf eine gestellte Frage erhalten. In ei-

ner Ausgabe würde die Frage, in der nächsten erst die Antwort veröffentlicht. **Schreibt uns, was Ihr von der Idee haltet, Fragen zu Spielen zu stellen und diese von anderen Lesern beantworten zu lassen.** Gerade bei Fragen wie "Wie komme ich bei ... weiter?" wäre eine solche Rubrik hilfreich. Denjenigen von uns aufzutreiben, der genau dieses Spiel kennt, ist nicht immer ganz einfach.

Letztendlich sind Videospiele inzwischen derart vielseitig, daß es kaum möglich ist, sie in eine bestimmte Schublade zu stecken. Knobeleien wie *Tetris* oder kunterbunte *Jump'n'Runs* wie *Clockwork Knight* assoziiert man eher mit dem Begriff "Spiel", als anspruchsvolle Simulationen oder Metzeleien in dunklen Gängen. Sportspiele hingegen gelten allgemein eher als Hobby (wer sich echtes Golf nicht leisten kann findet eben Gefallen an der Simulation). Nicht zu vergessen: Für etliche Tausende ist das Videospiel inzwischen sogar zum Beruf geworden und die Zahl wächst mit der Verbreitung des ganzen Genres. Hobby, Sucht, Spiel, Abenteuer, Lebensaufgabe, Ablenkung, Entspannungsmethode – irgendwo dazwischen tummeln sich die Videospiele. Das einzige, was dem Videospiel den Status als Kinderspielzeug schwermacht, sind der hohe Preis und die Proble-

me mancher Eltern zu entscheiden, welche Spiele für die Kinder gut sind und welche nicht. Ich möchte hier nicht schon wieder die leidige "Gewaltdiskussion" aufgreifen, sondern nur einen kleinen Denkanstoß anbieten: Mit Leih- und Kaufvideokassetten scheint's ja inzwischen zu funktionieren.

### Kinderkram

*Was soll der Schwachsinn, für Resident Evil keine Spielspaßwertung zu geben? Seid Ihr etwa ein Magazin für Kleinkinder?*

*Weshalb werden die "deutschen" Konsolen und Spiele von Euch derart angepriesen? Meines Erachtens haben sie nur Nachteile: Langsame 50 Hz, sehr selten Vollbild, meist spätes oder gar kein Erscheinen usw.. Bitte kommt mir jetzt nicht mit der deutschen Anleitung (lach, brüll, schmeiß weg!) Kay Dausendschön, Hamburg*

Ja, so gesehen sind wir auch ein Magazin für Kleinkinder. Unsere Leserschaft reicht von Kids, die gerade Lesen gelernt habe bis weit in die Erwachsenengeneration. Wenn wir nur Leser Deiner Altersgruppe hätten, wär' unser Leben 'ne Ecke leichter.

Deutsche Spiele sind (sofern vom Hersteller angepaßt) nicht langsamer als Importe. Dazu sind sie meist billiger, man bekommt Kundendienst für die Konsolen, hat Garantie, keine Probleme mit der Kompatibilität (nicht jeder hat 'ne Glotze mit RGB) und auch die Anleitung ist doch ein Pluspunkt. Schließlich ist nicht jeder des Englischen oder Japanischen mächtig. Ich würde gerne sehen, wie Du Dich durch die Anleitung des japanischen *Final Fantasy 7* für die Playstation wurschtelst. Es gibt eigentlich nur zwei Punkte, die für die Anschaffung einer Importkonsole sprechen: In den Staaten und in Japan kommen einige

(aber immer weniger) Spiele früher heraus als bei uns, und die Anschaffung von Importen ist der einzige Weg, der Bevormundung durch die BPS zu entgehen.

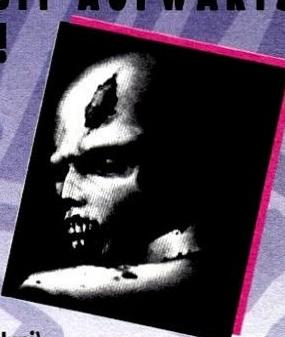
### Forum 5/96

*Wenn ich mir die Leserbriefe durchlese und sehe, wer sich alles als Freak bezeichnet, kommen mir die Tränen. Da kommen immer Fragen wie "Kann man Game-Boy-Spiele auch auf dem Mega Drive spielen?" (ist zwar etwas übertrieben, aber in der Art waren schon welche dabei). Selbst ich würde mich nicht als Freak bezeichnen, obwohl ich schon seit sechs Jahren dabei bin und jede Menge Spiele durchgezockt habe. Unter "Freak" verstehe ich jemanden, der sich extrem mit einer Sache beschäftigt, sein ganzes Leben danach ausrichtet und sich mit der Materie genauestens auskennt. Anders*

**Non plus**  
**CULTR'A**  
 NEXT GENERATION VERSAND  
 BORIS KOHLSCHREIBER OHG

**DER SPEZIALIST FÜR 32 BIT AUFWÄRTS UND ROLLENSPIELE!**  
**Unsere Meinung zu**  
**RESIDENT EVIL™**  
*....itchy....tasty....must buy!*  

Resident Evil dt	DM 89,-
Resident Evil Hintbook US	DM 39,-
Nintendo 64 jp	DM 1.649,- (27. Juni)
incl. Mario 64 jp + Pilot Wings 64 jp	


  
**playground**  
VIDEOSPIELE

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR
VERSAND UND LADEN:  
TELEFON 09131/59105  
UND 09131/51036  
FAX 09131/51090

**Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36**

**Verkaufte Auflage 60.479 (IVW 4/95)**



**380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)**

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten  
**Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)**

Carolin Gluth 46 13-3 05 · PLZ 4,5

Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 0-3, 6-9, A, CH  
 MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

Peter Kusterer 46 13-3 33 Anzeigenleitung  
 Fax: 46 13-789

## UFO GAMES

**ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH**

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.  
 SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1x anrufen

Bundesallee 71 · 12161 Berlin

**Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35**

ist es beim reinen "Zocker". Dort gibt es ja Einstufungen (oder?):

1. Der Profizocker, der jedes Spiel innerhalb kürzester Zeit durchhat und alle Kniffe kennt.

2. Der Freizeitzocker, der sich auch mit vielen Genres auskennt, aber nicht unbedingt den ganzen Tag damit verbringt, sich irgendwelche Spiele reinzuziehen, die ihm in keiner Weise Spaß machen (so einer wie ich).

3. Der Gelegenheitszocker, der sich ab und zu einen Weile lang hinsetzt, um ein Spiel anzuspielen und auszuspannen.

4. Der Möttergernzocker, der gerne etwas möchten, jedoch von Tuten und Blasen keine Ahnung hat (potentieller Action-Replay-Benutzer).

Möglicherweise ist diese Aufteilung etwas oberflächlich, aber ich glaube, daß so die Grundstruktur aussieht.

Clemes Conrad, Schönow

**Gründonnerstag (5.4.1996), 13 Uhr 30:** Feierabend, langes Wochenende. Zu zweit machten wir uns auf den Weg, plünderten die Pizza-Kühlregale der nächsten drei Supermärkte und fuhren mit 60 Pizzen auf dem Rücksitz (was allerdings viel zu wenig war) zu mir nach Hause, wo auch schon bald der Getränkemann Trinkbares in rauen Mengen anlieferte. Geplant waren fünf "Komaspeltage" unter dem Motto MEGASATT VOL.1 (Gründonnerstag bis Ostermontag einschließlich). Bald schon kamen die ersten Süchtigen und brachten ihre Beziehungskiller (Konsolen), Fernseher und mehr als zehn Kilo Spiele mit. Das gemütliche Einspielen ging dann bis morgens früh um sechs. Freitagmorgen ging's dann gleich mit einem Donkey-Kong-Country-Rennen weiter (ein Riesenspaß). Wer als erster durch war, bekam 'ne Pizza. Ostersonntag stand unter anderem schon der dritte Mario-Kart-Tequila-Event auf dem Programm: jeder gegen jeden und wer verliert trinkt (aua). Das gelinke

Labyrinthspiel gab nach 15 Stunden Dauerspielen seinen Geist auf, wohingegen Sega Rally 18 Stunden täglich (!) locker durchhielt. Dank der neun anwesenden Konsolen fuhr der Stromzähler immerfort Karussell und so geschah es, daß wir Süchtlinge (von 18 bis 28 Jahre alt) diese Ostern über 80 Stunden spielten. Ich denke, daß wir zu den "Wie spät ist es? Ist doch egal, Du bist dran."-Spielern gehören, denn ist eine Konsole erstmal an, wird sie so schnell nicht wieder ausgeschaltet (es sei denn, sie stürzt wegen Überhitzung ab oder es wird schon zum dritten Mal hell draußen). Megasatt Vol.2 ist bereits geplant, denn ich denke, für alle Beteiligten war es das witzigste Osterfest seit der Erfindung der Heimkonsole.

Lin Hog, Emmendingen

... äh, oder so ... Falls Ihr den zweiten Event dieser Art durchzieht, knipst doch mal ein paar Bilder (Typ: Vorher-Nachher). Das würd' ich ja zu gerne sehen.

Ich denke, man kann die Videospieler in drei Alters- und Eigenschaftsstufen einteilen:

Sechs- bis Zwölf-Jährige: Sie bekommen, meist ungewollt (hast Du 'ne Ahnung...die Red.), von netten Verwandten zu Weihnachten eine Konsole unter den Baum gepackt und kaufen sich dann, ohne sich zu informieren Kassenschlager wie Die Schlümpfe.

13- bis 16-Jährige: Sie quälen ihre Eltern solange, bis diese sich durchringen, ihnen so ein "Teufelsding" zu kaufen. Solche sind es, die nächtelang zocken und "bezahlbare" Fachpresse lesen.

17-Jährige bis uferlos: Das sind die echt harten Cracks, die selbst mit gebrochenem Arm eine Playstation heile löten. Außerdem kann es sich nur dieser Typ leisten, 20 Märker für eine mit Demo-CD bespickte Schwarze zu löhnen. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel.

Kai Pinske, Sotterhausen

Ich bin Taxifahrer in München und ich kann Euch sagen, das ist kein Spaß. Meine ungeheure Freizeit verbringe ich meist mit meiner Freundin und ab und zu mit Videospielen. Für mich kommen da zwei Arten von Spielen in Frage: Entspannende und solche zum Abreagieren. Wenn ich nach der Arbeit nach Hause komme (oft mitten in der Nacht) und so richtig schön fertig bin, dann gibt's für mich nix Schöneres, als 'ne Runde PGA Tour oder Ecco auf dem Mega CD. Anderentags, wenn ich nur Idioten 'rumkutschiert habe (und trotzdem stinkfreudlich war), brauche ich einfach Streetfighter, Gunstar Heroes oder Lords Of Thunder, um meinen Adrenalin-Level abzubauen. Ich habe mir für wenig Geld ein gebrauchtes Mega-CD zugetragen und nicht die Absicht, mir etwas anderes zu kaufen, solange meine Spiele nicht langweilig werden (und das kann noch dauern).

Sebastian Maldinger, München

Bewußt wurde mir eine besessene Abhängigkeit, als meine Playstation zur Reparatur mußte. Sechs Wochen ohne - ein Apftraum! Zuhause lief ich Amok, die Decke fiel mir auf den Kopf. Aus dem Regal grinsten mich Resident Evil und Ridge Racer Revolution an. Dann folgte ein erbärmlicher Versuch, Mega Drive zu spielen: Columns rein, Columns raus, Psycho Pinball rein - raus, Samurai Shodown rein - halt, nein, ich werd' verrückt! Also kratzte ich meine letzte Kohle zusammen und zog los, mir den Saturn zu kaufen. Jetzt sitze ich zufrieden vor meinem Saturn und spiele genüßlich vor mich hin. Meine Playstation ist immer noch weg und ich bin schon recht ungeduldig. Das Schärfste: Mir ist es ein Rätsel, wie ich früher nur mit der Playstation voll ausgelastet und zufrieden sein konnte. Jetzt brauche ich meinen Saturn und glaubt mir, ich kann den N64-Release kaum erwarten. Ich würde meine Konsolen als Herz-

schrittmacher und Lungenmaschine und mich selbst als Zock-Freak der oberen Liga bezeichnen. Wir haben es hier nicht mehr mit "Spielzeugen" zu tun, sondern mit "Brainmachines", Geräten, die der Schlüssel zu einer atemberaubenden Fantasy-Welt sind.

J.R. Fischer, Wedemark

Na denn tschühüß...

Von meiner Videospiel-technischen Geschichte her würde ich sagen, ich bin ein Freak. Ich habe so ziemlich alles besessen, womit man bunte Punkte über den Bildschirm jagen konnte. So richtig "süchtig" war ich allerdings nur in meiner Atari-VCS-Zeit (damals war ich etwa acht). Mit dem NES ging's dann so langsam los, daß ich anfang, Spiele zu genießen und nicht in einer Marathonsitzung auf Anhieb durchzozcken. Heute spielt ich meist mehrere Spiele parallel (will sagen abwechselnd). Hier ein Level Diddy's Kong Quest, da eine neue Bestzeit mit Ridge Racer Revolution, dort der nächste Gegner von Tekken. Ich spiele, wann und worauf ich Lust habe, wobei ich sagen muß, daß die Erfindung der Speicheroption das Videospiel an sich weit nach vorne gebracht hat. Heute bin ich 26 und wenn ich mir so anschau, mit welchem Feuereifer die Kids heute an Videospielen "arbeiten", muß ich zugeben: Das sind die wahren Freaks und ich bin wohl eher ein abgebrühter Veteran. Die neuen Konsolen sind Spielzeug für diejenigen, die sie sich leisten können (und das sind eben meist die Erwachsenen).

**VIDEO GAMES**  
MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Video Games

Leserforum  
Postfach 1304  
85531 Haar/München

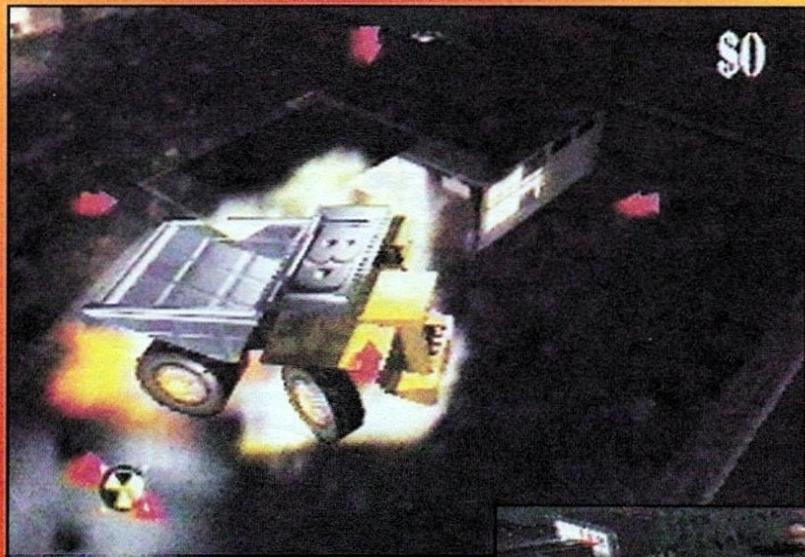




Neben Golden Eye hat Rare einen weiteren Nintendo-64-Titel in Arbeit, in dem „Zerstörung“ groß geschrieben wird.

Unter den „zum Anfassen“ ausgestellten Nintendo-64-Spielen befand sich auch Rares äußerst ungewöhnliche 3D-Zerstörungsschlacht *Blast Corps.* (alter Arbeitstitel *Blastdozer*). Die für den Spieler zu erfüllende Mission hört sich äußerst simpel und einfach an: Ein voll bestückter Raketentransporter rast führerlos durch stark besiedelte Landschaftsgebiete und droht dabei alles zu zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Bei jeglicher Berührung mit einem Objekt (Gebäude, Fahrzeuge etc.) gibt es eine gigantische Explosion, die viele unschuldige Menschen in den Tod reißt. Ihr übernehmt die Befehlsgewalt einer renommierten Abrißgesellschaft, die über den mo-

# BLAST CORPS.™



\$0

Links: Mit geschickten Fahrmanövern legt Ihr Gebäude oder andere Objekte in Schutt und Asche (die roten Pfeile markieren das nächste Ziel)



\$690150



\$690150



\$690150

Der orientierungslose Raketentransporter nimmt Kurs auf ein Gebäude

Jetzt heißt es schnell handeln! Per Mech-Kopfnuß räumen wir den Weg frei.

dernsten Fuhrpark an High-Tech-Maschinen verfügt. In der ersten Stage startet Ihr Eure Rettungsaktion mit einem konventionellen Schaufelbag-

ger und versucht damit, alle störenden Gefahrenstellen dem Erdboden gleichzumachen. Blinkende Hinweispfeile helfen zunächst, das strategisch richtige Ziel ausfindig zu machen. Wer erfolgreich agiert, kassiert saftige Dollarprämien, was im weiteren Spielverlauf den Kauf neuer Zerstörungsmaschinen ermöglicht. So stehen später schußkräftigere Vehikel wie gigantische Super-Mechs zur freien Verfügung. Bis zu 60 Level werden für die endgültige Version angestrebt. Das

Schönste bei *Blast Corps.* ist schnell auf einen Nenner gebracht: Man darf einfach alles zerstören, was sich auf dem Bildschirm tummelt. ws



\$690150



\$132857

\$150000

Filmreife Explosionen gibt es am laufenden Band zu sehen

Nicht zu unrecht gilt "Shadows of the Empire" von LucasArts als einer der wichtigsten Nintendo-64-Produkte.

# STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE

**O**bwohl die Star-Wars-Saga immerhin schon fast 20 Jahre alt ist, profitiert LucasArts auch heute noch von den Abenteuern Luke Skywalker und Han Solo und der bösen Aura von Darth Vader. Rebel Assault gehört zu den bestverkauften PC-Spielen überhaupt, und der von LucasArts bislang vernachlässigte Konsolennmarkt soll mit Rebel Assault 2 für Playstation und vor allem Star Wars: Shadows of the Empire für Nintendo 64 erobert werden. Zeitlich wird Shadows zwischen "Das Imperium Schlägt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" eingeordnet. Ihr übernehmt die Rolle von Dash Rendar, dem Beschützer von Luke Skywalker. Im Spiel trefft Ihr



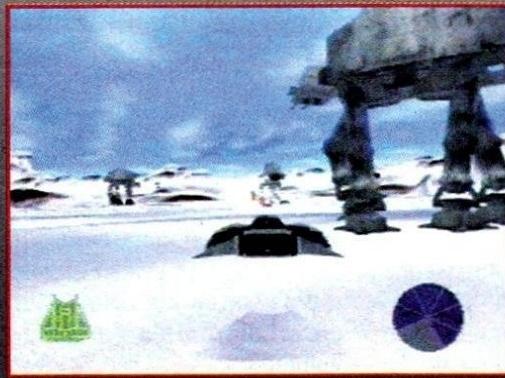
Oh, oh, der Walker rückt Dash Rendar ganz schön auf die Pelle

auf weitere Figuren aus der Trilogie, unter anderem Boba Fett, Jabba the Hut und sogar der Emperor persönlich greift ins Geschehen ein. Das Actionspiel unterteilt sich in viele

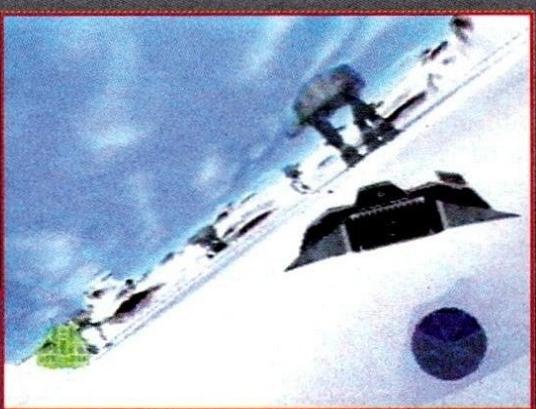
grundverschiedene Abschnitte. Höhepunkte sind die Flugszenen, bei denen Ihr gegen Walker kämpft, wobei Ihr völlige Kontrolle über Euer Flugzeug habt. Bei Rebel Assault war es ja so, daß ein vorgefertigter Film ab lief und sich

Euch nur sehr begrenzte Steuermöglichkeiten boten. Bei Shadows wird alles in Echtzeit berechnet, wer sich traut, kann sogar versuchen, zwischen den Beinen eines Walkers hindurchzurrasen. In weiteren 3D-Sequenzen führt Ihr Eure Figur z.B. durch eine Station voll feindlicher Krieger, die allerdings nicht besonders beeindruckt. Auch die Weltraumschlachten gegen X-Fighter fand ich eher langweilig. Wie bei den meisten N64-Spielen läßt sich auch bei Shadows die Perspektive mittels der gelben Tasten bestimmen. Probleme hatte ich mit dem analogen Richtungsknopf des Joypads, speziell in den Fluglevels ließ sich das Spiel mit dem konventionellen Richtungskreuz besser kontrollieren. Trotzdem ist LucasArts Shadows of the Empire für alle Star-Wars-Fans ein Muß.

RZ



Ganz oben: Der Kampf mit den Tie Fighters aus dem Cockpit



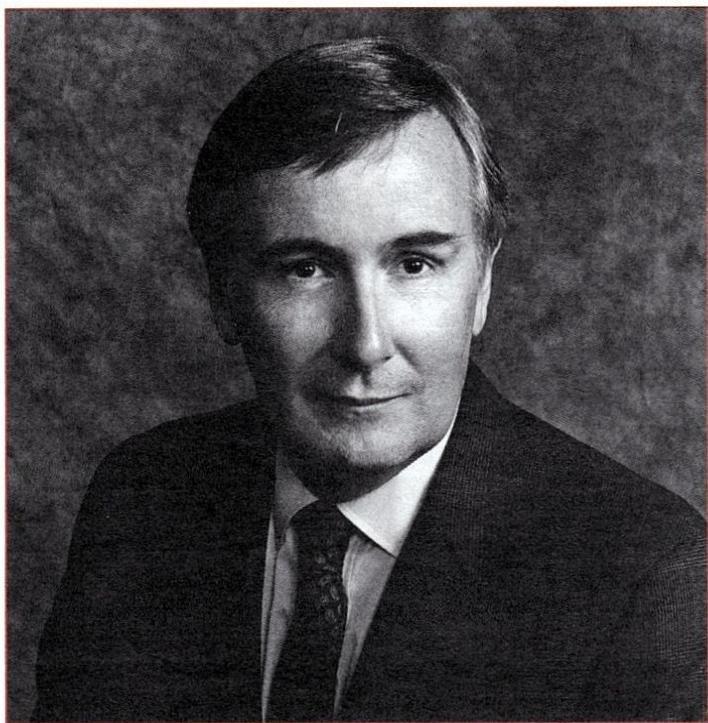
Oben: Im Kampf mit den Walkern habt Ihr die völlige Kontrolle über Euer Flugzeug

Links: Die richtige Taktik, von hinten angreifen, feuern was geht und dann kurz davor abbremsen



Noch 28 Tie Fighter, dann gehts in den nächsten Level

# Interview mit Howard Lincoln



## Wie ist die Messe aus Ihrer Sicht verlaufen?

Lincoln: Wir sind sehr zufrieden mit der Begeisterung, die dem Nintendo 64 und den Spielen, die wir gezeigt haben, entgegengebracht wurde. Nachdem wir so lange so hart gearbeitet haben, um die neue Hardware fertigzustellen, stellt man natürlich mit besonderer Freude fest, daß sich die erhoffte Reaktion auf das gezeigte einstellt. Auch Game Boy Pocket wurde vom Handel und den Medienvertretern sehr wohlwollend registriert und wir sind überzeugt, daß er in den USA, Japan und Europa den Erfolg des Game Boys fortsetzen wird. Für das Super Nintendo haben wir mit *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* speziell für die USA und für den europäischen Markt mit *Donkey Kong Country 3: Diddy's Double Trouble* zwei sehr starke Titel.

## Wie beurteilen Sie den Auftritt Ihrer Konkurrenz?

Lincoln: Weniger als 24 Stunden nachdem wir das Nintendo 64 während unserer Pressekonferenz erstmals vorstellten, senkten Sony und Sega die Preise für ihre Geräte ziemlich dramatisch. Ich glaube, daß beide die donnernden Hufe des Nintendo 64 hören und aus diesem Grund die Preise so drastisch runtergesetzt haben. Ich bin davon überzeugt, daß sowohl Sony als auch Sega die Preise weiter reduzieren werden, bis sie auf 16-Bit-Niveau stehen, wobei ich meine, daß einige unserer 16-Bit-Spiele um einiges besser sind als viele der 32-Bit-Produkte, die erhältlich sind. Wir waren immer der Auffassung, daß die 32-Bit-Plattform nur eine Zwischenlösung darstellt und daß der echte Fortschritt erst beim Sprung von 16- auf 64-Bit zu sehen ist.

**Es gibt verschiedene Arten, ein Interview zu führen. Man kann telefonieren, Faxen, Emailen oder bei englischen Kollegen abschreiben. Wir haben uns für das persönliche Gespräch entschieden und uns zu diesem Zweck am letzten Messetag mit Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, getroffen.**

## Haben die wiederholten Verschiebungen des N64-Release-Termins Nintendo irgendwie geschadet?

Lincoln: Wir haben uns die Zeit genommen, um alles richtig zu machen. Wenn der Kunde Produkte wie *Super Mario 64* zum ersten Mal spielen darf, wird er verstehen und anerkennen, warum wir uns die Extrazeit gönnten, um das bestmögliche Produkt anbieten zu können. Wir hätten uns und unseren Kunden geschadet, wenn wir ein Gerät und Software veröffentlicht hätten, die nicht höchsten Qualitätsansprüchen genügen, denn für Qualität gibt es keinen Ersatz.

## Was waren die Gründe für die wiederholten Verschiebungen?

Lincoln: Es gab zwei Gründe: wir wollten genügend Geräte für die Markteinführung in Japan zur Verfügung haben, doch in erster Linie berücksichtigten wir die Wünsche von Shigeru Miyamoto, der mehr Zeit brauchte, um *Super Mario 64* fertigzustellen.

## Wird Nintendo für die Veröffentlichung des Nintendo 64 in den USA und Europa genügend Geräte haben?

Lincoln: Die Produktionsprobleme wurden mittlerweile gelöst und ab Juni werden wir monatlich 500 000 Nintendo

64 Konsolen fertigstellen. Die Technologie, die wir im Nintendo 64 verwenden, ist hochkompliziert und deshalb sind Startschwierigkeiten ganz natürlich.

## Wird Squares Entscheidung, Final Fantasy 7 für die Playstation und nicht für Nintendo 64 zu entwickeln, die Verkaufszahlen im rollenspielorientierten japanischen Markt beeinflussen?

Lincoln: Ich finde es sehr schade, was mit Square passiert ist und wir wissen, daß Square erstklassige Spiele produziert, deshalb kann es natürlich keine positiven Auswirkungen haben, aber solche Dinge passieren nun mal. Es würde mich jedoch viel mehr beunruhigen, wenn wir kein *Super Mario 64* hätten, denn dieses Spiel wird sich auch in Japan sehr gut verkaufen. Alle japanischen Großhändler hier auf der Messe äußerten sich sehr positiv, außerdem arbeiten wir selbst bereits an Rollenspielen für das N64.

## Warum hat Nintendo in weiten Teilen Europas, mit Ausnahme Deutschlands, Probleme, akzeptable Marktanteile zu erringen?

Lincoln: Die Schwierigkeiten beruhen wahrscheinlich auf einer Reihe von Ursachen, wir haben kein besonders gutes

Marketing betrieben, die Beziehungen zu den Händlern wurden vernachlässigt, am Produkt kann es nicht liegen, denn sonst hätten wir auch in unseren starken Märkten Probleme. In England z.B. hat unsere Konkurrenz auch ausgezeichnet gearbeitet, dabei aber auch sehr viel Geld verloren.

#### Wie wichtig ist Europa für Nintendo?

Lincoln: Europa ist ein großer Markt für Nintendo, nicht nur für das N64, sondern speziell auch für den Game Boy. Wir sind mit unserer gegenwärtigen Position nicht zufrieden und werden deshalb entsprechende Änderungen vornehmen, um die Situation zu verbessern.

#### Kann Matsushita mit dem M2 im nächsten Jahr ein ernsthafter Konkurrent werden?

Lincoln: Matsushita hat mit Sicherheit die finanziellen Möglichkeiten, sich in den Markt einzukaufen, wie auch

Sony. Erfolg oder Mißerfolg hängt aber fast ausschließlich von der Qualität der angebotenen Software ab. Im Gegensatz zu allen anderen Herstellern stellt Nintendo seit über zehn Jahren erstklassige Spiele her, und das ist viel schwerer als gute Hardware zu entwickeln. Mit genügend Geld kann fast jeder jeden Aspekt des Videospielmarktes erlernen, mit Ausnahme der Entwicklung guter Software, denn dies ist eine Kunstform, die nur sehr wenige Menschen wirklich beherrschen.

#### Hat Nintendo Pläne in Richtung DVD (Digital Video Disc)?

Lincoln: Wir entwickeln schon seit einigen Jahren an einem magnetischen Laufwerk (dem sogenannten DD 64), das Gerät wird erstmals im November in Tokio vorgestellt, und wir hoffen, daß wir es in Japan noch vor Weihnachten in den Markt bringen können. Ich glaube nicht, daß DVD in

den nächsten Jahren als Speichermedium für Videospiele verwendet wird, weil u.a. die Hardware zu teuer ist.

**Letztes Jahr behauptete Nintendo, daß alle Spiele exklusiv für Nintendo 64 erhältlich sein würden. Während der E3 kündigten mehrere Hersteller Spiele für N64 und andere Konsolen an. Mußten Sie die Lizenzbedingungen ändern?**

Lincoln: Das ist ein Mißverständnis. Das erste Spiel jedes Drittherstellers wird für ein Jahr exklusiv für Nintendo 64 erhältlich sein, Nintendo-eigene Produkte wird es natürlich nur für N64 geben. Nach dem ersten Spiel dürfen weitere Produkte auch für andere Konsolen umgesetzt werden. Was wir aber auch klarstellen wollten, war, daß bestimmte Dinge, die das N64 ermöglicht, auf 32-Bit-Konsolen rein technisch nicht machbar sind. Schon aus diesem Grund werden viele Spiele auf dem N64

einzigartig sein, da die gleiche Qualität auf keinem anderen Gerät zu machen ist. Unsere Lizenzvereinbarungen verlangen von jedem Hersteller eine genaue Erklärung, wie sein Produkt die Möglichkeiten der 64-Bit-Hardware ausnutzt.

**Nintendo arbeitet angeblich an einem 32-Bit-Handheld mit dem Codenamen Atlantis. Könnte Sie uns näheres dazu sagen?**

Lincoln: Es stimmt, daß wir seit einiger Zeit an einem möglichen Farb-Game-Boy arbeiten, und daß auch Fremdfirmen in die Entwicklung eingeschaltet waren. Das Projekt wurde jedoch vorerst auf Eis gelegt, es wird also in naher Zukunft keinen Farb-Game-Boy geben. Wir konzentrieren uns auf Game Boy Pocket, denn solange die Probleme mit dem Farbscreen, der Lebensdauer der Batterien und dem Preis nicht gelöst sind, wollen wir keinen Farb-Game-Boy veröffentlichen. rz

**TRAGO'S GAMESHOP**  
Oberer Metzgerbach 25-27  
73728 Esslingen  
Bestelltelefon (24h):  
**0711/3508-138**  
Fax:  
**0711/35 28 24**

**Wir führen auch gebrauchte Spiele**

**Der Spielespezialist mit Versandhandel und Ladengeschäft zu fairen Preisen**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY**

**PC  
ROM**

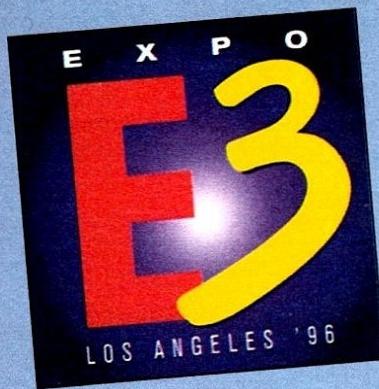
**NINTENDO<sup>64</sup>**



**NEO  
GEO**

**NES**

**ALLE IMPORTSPIELE US/JP BEI UNS ERHÄLTLICH**

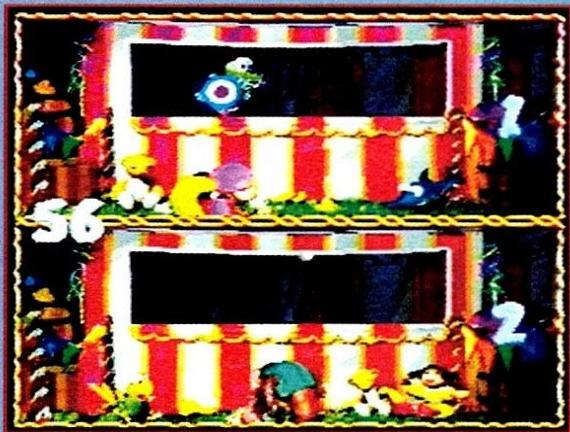


**N**ach der Tradition, einen Charakter beizubehalten und einen neuen vorzustellen, steuert Ihr im dritten Teil des gerenderten Affentreibens neben Dixie ein neues Familienmitglied, nämlich den kindlichen Kiddy Kong. Wieder können sich die beiden gegenseitig durch die Gegend werfen, wobei der dicke Kiddy auch 'mal ein bonusträchtiges Loch im Boden hinterlässt, wenn er aufschlägt. Ein weiteres Special ist "das rollende Faß". Werft Ihr Kiddy an eine Wand, prallt er ab und kugelt zurück. Jetzt rechtzeitig gehopst und Ihr könnt mit Dixie

# DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™

**Donkey Kong Country geht in die dritte Runde. Das ist kein Wunder, denn das fröhliche Jump'n'Run-Spektakel um den weltbekannten Nintendo-Affen hat sich ja höllisch gut verkauft.**

**Stimmungsvolle Landschaften und Bonus-Levels findet Ihr auch im dritten Teil in masse. Levels wie die Kletterpartie sorgen für Abwechslung.**



**Swanky Kong hat wieder nette Subgames für Euch, diesmal sogar für zwei Spieler.**



**Ob die Endgegner wieder so leicht zu schlagen sind?**



**Darf ich vorstellen: Kiddy Kong. Der dicke Hosenscheißer ist diesmal Euer Partner im Kampf gegen die Kremlinge. Schwimmen können beide Helden.**



**Diesmal zischt Ihr mit verschiedenen Booten über die Karte**

auf dem rollenden Kiddy balancieren. Euer Kumpel Funky Kong hat diesmal einen Bootsverleih. Mit Motorboot, Luftkissenfahrzeug und Jet-Boot zischt Ihr über die Landkarte. Spezielle Geheim-Levels erreicht Ihr mit dem "Mystery Vehicle", das Ihr nur bekommt, wenn Ihr alle Bonus-Münzen eingesackt habt. Auch neu: In *Dixie's Double Trouble* steigt der Bär. Die Gebrüder Bear stehen Euch hilfreich zur Seite oder gehen Euch auf den Wecker – je nachdem, wen Ihr gerade trefft. Das Spielprinzip an sich wird beibehalten. Auch *Dixie's Double Trouble* bleibt ein 2D-Jump'n'Run mit feinsten Rendergrafik. Wieder gibt's einen Sack voll Subgames, wobei Ihr erstmals gegen einen Mitspieler antreten könnt. Die Feinde sind intelligenter, die Grafik noch schöner, der Sound noch besser – was man von einer Fortsetzung eben erwarten darf. js

## Interview mit Rare

**VG:** Könnt Ihr die Beziehung zwischen Rare und Nintendo beschreiben?

Rare: Seit der unserem ersten Spiel *Slalom* in den frühen Achzigern haben wir die Beziehung zu Nintendo als höchst profitabel für beide Seiten kennengelernt. Von den ersten Spielen bis heute ist das Verständnis und der Respekt zwischen den beiden Firmen immer besser geworden, was auch zu Nintendos Investitionen in Rare letztes Jahr geführt hat.

**VG:** Wird Nintendo in die Entwicklung Eurer Spiele einbezogen, wenn ja, wie?

Rare: Nintendo schaut sich gerne die Spiele in den verschiedenen Entwicklungsstadien an und gibt uns Anregungen, die Entwicklung liegt aber zum allergrößten Teil bei uns. Freilich gibt's auch Ausnahmen wie *Ken Griffey Baseball*. Hier hat uns Nintendo stark unter die Arme gegriffen, weil sie sich weit besser mit Baseball auskennen, als wir.

**VG:** Wann hat Rare mit der Entwicklung von N64-Spielen begonnen?

Rare: Wir haben sofort angefangen, als wir das Entwick-

lungs-Kit bekamen. Das ist jetzt schon über ein Jahr her. Die Entwicklungs-Kits simulierten die N64-Hardware, wie alles zusammenspielte konnten wir aber erst sehen, als wir die N64-Platinen erhielten.

**VG:** Wieviele Spiele entwickelt Rare derzeit? Wieviele davon kommen für's N64?

Rare: Wir dürfen nur über die bereits bekannten Spiele reden, also fünf. Allerdings arbeiten wir an einigen weiteren interessanten Projekten. Drei von den fünf Spielen kommen für das N64.

**VG:** Was sind die größten Unterschiede zwischen *Killer Instinct 2* für Automaten und der N64-Version?

Rare: Wir haben Polygon-Hintergründe eingebaut, die zusammen mit der Kameraföhren tolle Effekte ermöglichen. So wird *Killer Instinct* noch mehr ein 3D-Spiel sein und trotzdem die ausgezeichnete Spielbarkeit eines 2D-Spiels haben.

**VG:** Könnt Ihr erklären, was am N64 soviel besser als an der Playstation oder dem Saturn ist, wie Nintendo immer behauptet?



**Eye auf einer CD-gestützten Konsole laufen?**

Rare: Das liegt wohl nicht so sehr an der CD-Unterstützung. Das N64 ermöglicht uns mit seiner Hardware tolle Effekte, die auf einer CD-Konsole unmöglich oder zumindest extrem schwer machbar wären.

**VG:** Viele Leute aus der Branche glauben, daß Spiele wie *Donkey Kong Country* ohne die finanzielle Unterstützung von Nintendo nie zu stande gekommen wären. Wie ist Eure Meinung dazu?

Rare: Als Nintendo sah, was wir aus den Silicon-Grafix-Workstations herausholen und auf ein Super Nintendo umsetzen konnten, waren sie höchst beeindruckt und beauftragten uns mit der Entwicklung von Spielen mit auf Heimsystemen nie dagewesener Grafik. Wir mußten kurzfristig einen Haufen Leute einstellen, die ja alle Hard- und Software zum Arbeiten brauchten. Hier hat uns Nintendo tatkräftig unterstützt. Wenn Nintendo nicht gewesen wäre, hätten wir zwar auch Spiele entwickelt, es hätte aber sehr viel länger gedauert.

## INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	57	Hall of Games	29
Ackermann Game Activity	21	M.C. Game	91
Allianz	8-19	Magic Entertainment Center	87
aRJAY Games & Entertainment	31	Maro	43
B & B Import	93	Media Point	23
Codemasters	104	Mega Game Point	89
Deutsche Messe	101	Nintendo	11
Deutsche Sparkasse	15	Non Plus Ultra	57
Dino Verlag	103	O.I.T. Versand	53
DYNATEX	87	Playcom Software	67
Electronic Arts	41	Primal Games	47
Freak's Shop	59	Psygnosis	2
Funtronixx	55	Top 4 Softwareversand	47
Galaxy Software	17	Trago's GameShop	63
Game Express	13	TV Games	55
Gamers Point	55	UFO Games	93
Gamestore	37	Video & Game	77
Gamezone	39	Wolfsoft	47
Grobis Gameshop	25		

Ein Teil der Auflage enthält eine Beilage der Firma Game Nation, CH - Huenenberg.



**U**m es gleich klarzustellen: der Vergleich zwischen *Super Mario 64* und *Crash Bandicoot* verbietet sich eigentlich, denn *Mario 64* erinnert vom Spielprinzip eher an Adventures wie *Zelda* während, *Crash* ein lu-penreines Jump'n Run ist. An bestimmten Stellen im Spiel erinnert Sonys auserkorener Megahit allerdings an alte *Mario*-Module, und auch gewisse Ähnlichkeiten zu *Sonic* lassen sich nicht verleugnen. Man könnte es auch anders ausdrücken, die Entwickler haben bei den verschiedensten

# CRASH BANDICOOT

Schon während der ECTS war *Crash Bandicoot* in aller Munde, wir haben uns Sonys "Mario Killer" genauer angesehen.



Andy Gavin,  
weht uns in  
die Geheim-  
nisse von  
*Bandicoot* ein



Vorsicht, die Scheiben sind  
ganz schön schnell



Oh Mann, ich geb mir die Kugel



PlayStation™  
Ein kurzer Sprung aufs Blatt und weiter gehts



Ob ein Kopfstand in der  
Situation noch was hilft?

Jump'n Runs gute Ansätze geklaut, in die 3D-Welt von *Bandicoot* übernommen und mit eigenen Ideen vermischt. Andy Gavin, der Chef von Naughty Dog, den Entwicklern von *Crash Bandicoot*, gab dies in



Da haben wir wohl bei *Indiana Jones* abgekupfert



Wer dreht sich wie ein Wirbelwind, *Bandicoot*, Sonys Wunderkind

einem kurzen Gespräch während der E3 auch offen zu, denn lieber gut geklaut als schlecht erfunden. Naughty Dog steht eigentlich bei Universal Interactive unter Vertrag, doch als die Sony-Bosse das Spiel zum ersten Mal sahen, dachten sie bei dem witzigen Charakter sofort an Sega und *Sonic* bzw. Nintendo und *Mario*. Folgerichtig schnappte sich

Sony die weltweiten Verkaufsrechte für *Bandicoot* und hofft nun, daß sich die witzige Figur zum Sony Playstation Maskottchen entwickelt. Ob *Crash Bandicoot* das Zeug dazu hat, bleibt abzuwarten, auf jeden Fall gehört es zu den Highlights der E3. Allerdings fehlen mir doch etwas die innovativen Spielideen, und den Begriff 3D muß man seit *Mario 64* in Bezug auf *Jump'n Run* auch etwas relativieren, denn das Aktionsfeld bei Sonys Hoffnungsträger ist immer eng begrenzt. Auch wenn der Bildschirm fließend nach vorne scrollt, links und rechts engen Felswände den Aktionsradius ein. In den horizontal scrollenden Spielabschnitten gibt es zwar Plattformen, die in allen Himmelsrichtungen auftauchen, doch von einer völligen 3D-Welt wie bei *Mario 64* kann hier nicht die Rede sein. In der nächsten Video Games bringen wir ein ausführliches Preview von *Crash Bandicoot* und stellen Euch überdies das Programmiererteam von Naughty Dog vor.

Tel. 089/546 0300  
Playcom GmbH

## Super NES

Animaniacs 2	dt.	124.00
Breath of Fire 2	dt.	109.00
Cut Throat Island	dt.	79.00
Donald in Maui Meets Kirby's Dream Land 2	dt.	129.00
Donkey Kong Count 1	dt.	119.00
Donkey Kong Count 2	dt.	129.00
Dracula X (16 MB)	dt.	129.00
Earth Worm Jim 2	dt.	109.00
Final Fight 3	dt.	99.00
Heberica 2	dt.	79.00
Illusion of Time	dt.	109.00
Int. Superstar Soccer	dt.	99.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt.	119.00
Izzy's Quest	dt.	109.00
Jungle Strike	dt.	99.00
Kawasaki Superbikes	dt.	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt.	79.00
Kirby's Dream Course	dt.	89.00
Kirby's Ghost Trap	dt.	99.00
Lost Vikings 2	dt.	99.00
Lother Matthäus	dt.	99.00
Mario World 2	dt.	109.00
Mechanorm 3050	dt.	99.00
Mega Man X 3	dt.	99.00
Mega Man 7	dt.	99.00
Mega Man X 2	dt.	99.00
Mickey & Minnie	dt.	99.00
Micro Machines 2	dt.	109.00
NHL Hockey 96	dt.	109.00
Pac-Man 2	dt.	109.00
PGA Tour Golf 96	dt.	109.00
Pinocchio	dt.	129.00
Primal Rage	dt.	79.00
Revolution X	dt.	99.00
Secret of Evermore	dt.	109.00
Shadowrun (kpdt.)	dt.	79.00
Star Trek: Next Gen.	dt.	89.00
Star Trek: Deep Space	dt.	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt.	89.00
Theme Park (kpdt.)	dt.	99.00
Tim in Tibet	dt.	129.00
Toy Story	dt.	129.00
Turrican 2	dt.	89.00
Unirally	dt.	79.00
Waterworld	dt.	89.00
Worms	dt.	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt.	89.00

## SNES-Sonderange.

Alcatraz 2	dt.	69.00
Aura the Akrobat 2	uk.	49.00
Beauty and the Beast	dt.	49.00
Beavis and Butt-head	dt.	39.00
Captain Commando	dt.	59.00
Clay Miles	dt.	39.00
Fievel Meiswanderer	dt.	69.00
Ghoul Patrol	dt.	44.00
Heberica Popoon	dt.	44.00
Hurricanes	dt.	46.00
Incredible Hulk	dt.	34.00
Indiana Jones	dt.	59.00
John Madden 95	dt.	39.00
Mario Kart Classic	dt.	59.00
Mario's Magic Footb.	dt.	39.00
Mask	dt.	64.00
Page Master	dt.	44.00
Pocky & Rocky 2	dt.	69.00
Powerdrive	dt.	59.00
Rise of the Robots	dt.	49.00
Star Trek: Deep Space	dt.	44.00
Tiny Toon 2	dt.	69.00
Tiny Toon	dt.	39.00
Troy Allkern Football	dt.	46.00
Turbo Toons	dt.	59.00
Urban Strike	dt.	59.00
Zero the Kamikaze	dt.	44.00
Zoop	dt.	59.00

## Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt.	49.00
Action Replay Pro 3	dt.	89.00
Antennakabel SNES	dt.	19.00
Cinch Kabel SNES	dt.	19.00
Game Mage 2	dt.	69.00
Game Wizam	dt.	39.00
Infrarot Joypad	dt.	49.00
Joypad (Nintendo)	dt.	39.00
Performer Lenkrad	dt.	109.00
Pro Pad 2 SV-339	dt.	29.00
Pro Pad SV-334	dt.	29.00
Smart Kabel S.NES	dt.	19.00
Speaker: Donkey 2	dt.	24.00
Speaker: Mario Worl2	dt.	24.00
Speaker: Super Key Adapter	dt.	29.00
SNES ohne Spiel	dt.	199.00
Top Secret Spiel	dt.	24.95
Top-Fighter Joystick	dt.	79.00
Ultim 2 in 1 Joypad	dt.	25.00
Universal Adaptor	dt.	39.00
Verstärker Joypad	dt.	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt.	9.00

## Gameboy

Animanics	dt.	54.00
Asterix & Obelix	dt.	59.00

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren

Munich Software Center

Herrenstr. 152, 80333 München

Tel.: 089/522 787

Grillparzerstr. 42, 80675 München

Tel.: 089/470 21 22

## Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen

## 3-DO FZ-10 (PAL) + Starblade 299.00 DM

Donald in Maui Ma.	dt.	64.00
Earth Worm Jim	dt.	49.00
Kirby's Block Ball	dt.	59.00
Kirby's Dream Land 2	dt.	59.00
Lucie	dt.	49.00
Micro Machines 2	dt.	49.00
NBA Live 96	dt.	49.00
NFL Quarterback Club 95	dt.	49.00
NHL Hockey 96	dt.	49.00

Pinocchio	dt.	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt.	59.00

Streetfighter 2	dt.	59.00
Tetris Blast	dt.	64.00

Tim in Tibet	dt.	59.00
Toy Story	dt.	64.00

True Lies	dt.	44.00
Waterworld	dt.	49.00

Worms	dt.	59.00
Gameboy-Sonderange.		

Gameboy-Zubehör		
Game Boy FM-Tuner		24.00
Game Boy Energy Pack		29.00
Game Boy Netzteil	dt.	17.00
Game Boy Linkabel	dt.	29.00

Mega Drive		
Addams Family Values	dt.	109.00
Clay Fighter	dt.	69.00
Cut Throat Island	dt.	79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt.	79.00
Earth Worm Jim 2	dt.	109.00

Fifa Soccer 96	dt.	89.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt.	79.00
Light Crusader	dt.	109.00
Lion King	dt.	99.00
Lobo	dt.	114.00
Micro Machines 2	dt.	99.00
NBA Live 96	dt.	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt.	69.00

NHL Hockey 96	dt.	99.00
Pac-Man 2	dt.	109.00
PGA Tour Golf 96	dt.	109.00
Pinocchio	dt.	129.00

Primal Rage	dt.	79.00
Revolution X	dt.	99.00
Secret of Evermore	dt.	109.00
Shadowrun (kpdt.)	dt.	79.00
Star Trek: Next Gen.	dt.	89.00
Star Trek: Deep Space	dt.	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt.	89.00
Theme Park (kpdt.)	dt.	99.00
Tim in Tibet	dt.	129.00

Toy Story	dt.	129.00
Turrican 2	dt.	89.00
Unirally	dt.	79.00
Waterworld	dt.	89.00
Worms	dt.	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt.	89.00

Mega Drive-Sonderange.		
Addams Family 1	dt.	39.00
Addams Family 2	uk.	39.00
Cool Spot	dt.	29.00
Dennis	dt.	39.00
Hunchback	dt.	39.00
John Madden 95	dt.	39.00
Lamborghini	dt.	39.00
Lemmings	dt.	39.00
Mario & Yoshi	dt.	39.00
McGyver	dt.	39.00
Men In Black	dt.	39.00
Micro Machines 2	dt.	39.00
Mr. Potato Head	dt.	39.00
NBA Jam Tournament	dt.	49.00
NFL Quarterback Club	dt.	39.00
NHL Face Off	dt.	39.00
Ninja Gaiden	dt.	39.00
Office Space	dt.	39.00
Out of This World	dt.	39.00
Powerdrive	dt.	39.00
Rebel Assault	dt.	49.00
Return Fire Map o.D.	dt.	49.00
Seaside	dt.	54.99
Sewer Shark	dt.	49.00
Shadow War of Succ.	us.	59.00

Gameboy-Zubehör		
Game Boy FM-Tuner		24.00
Game Boy Energy Pack		29.00
Game Boy Netzteil	dt.	17.00
Game Boy Linkabel	dt.	29.00

Mega CD-Zubehör		
Mega CD 2 & Road Av.		229.00
Mega CD - Buch		9.95

Mega-CD-Zubehör		
Fifa Soccer 96	dt.	49.00
Knuckles Chaoxit	dt.	49.00
Metal Head	dt.	49.00
NFL Quarterback Club	dt.	19.00
Space Hamer	dt.	79.00
Sport Goes to Hollyw.	dt.	109.00
T-Mek (CD)	dt.	109.00

Sega 32X		
Fifa Soccer 96	dt.	49.00
Knuckles Chaoxit	dt.	49.00
Metal Head	dt.	49.00
NFL Quarterback		



Neben Crash Bandicoot hat Universal Interactive mit Disruptor ein weiteres heißes Eisen im Feuer.

**S**chon am Morgen des 15. Mai, also einen Tag vor Messebeginn, fand auf dem Gelände der Universal Studios Hollywood eine exklusive Pressevorführung von *Disruptor* statt, zu der Video Games als einzige europäische Zeitschrift eine Einladung erhielt. Nachdem Sony sich die weltweiten Rechte für *Crash Bandicoot* sicherte, das ja auch ein Universal-Produkt ist, konzentriert man sich nun voll auf das 3D-Actiongame *Disruptor* für die Playstation. Das komplette Entwicklerteam

# DISRUPTOR



Drei Gegner auf einmal, jetzt wirds eng



Auf drei Monitoren konnte man Disruptor ausgiebig testen



Ganz rechts seht Ihr die Anzeige für Eure Psycho-Energie

von Insomniac Games stellte sich der versammelten Presse, um das Spiel gebührend zu präsentieren und Fragen zu beantworten. Auf den ersten Blick erinnert *Disruptor* an bekannte 3D-Shooter von ID und anderen Firmen, die kleinen aber feinen Unterschiede erkennt man erst nach längerem Spielen. Die Grafikengine ermöglicht extrem detaillierte und schnelle Hintergründe, die Soundeffekte und die Musik wurden vom Universal Soundstudio beige-steuert, das auch für die Geräuschuntermalung bei vielen Filmen verantwortlich zeichnet. Den Unterschied merkt man erst nach längerem Hin hören, er wirkt sich eher im Unterbewußten aus. Jedes-mal, wenn Ihr Euch z.B. in ein Gefecht stürzt, wird die Musik schneller und spannender, wie man es von Actionfilmen ge-wohnt ist. Dadurch bewirkt die Musik fast unbemerkt einen Spannungsschub, der sich auf das ganze Spiel auswirkt. Die einzelnen Level wurden eben-falls von einem filmerprobten



Eines der vielen tausend Storyboards von Disruptor



Aber wer wird denn gleich den Kopf verlieren



Ob's den Yeti da vorne auch so friert wie mich?



In der Orbitalstation

dann mit Verzögerung wieder an. Insgesamt kämpft Ihr Euch mit maximal neun Waffen durch 13 Stages. Außerdem stehen Euch psychische Waffen zur Verfügung, die sich nur aufladen lassen, wenn Ihr Gegnern geistige Energie entzieht. In der nächsten Ausgabe bringen wir Euch voraussichtlich ein ausführliches Preview von *Disruptor*.

Hey  
Dad... ....Was

*Nur Bares ist Wahres!*

*Also mach's einfach  
wie alle Cracks.*

*Laß Dich sponsern!*

*Mit einem  
Sponsor-Abo  
von VIDEO GAMES.*

*Es geht ja so einfach:  
Obere Karte ausfüllen,  
unterschreiben lassen  
und ab zur Post.*

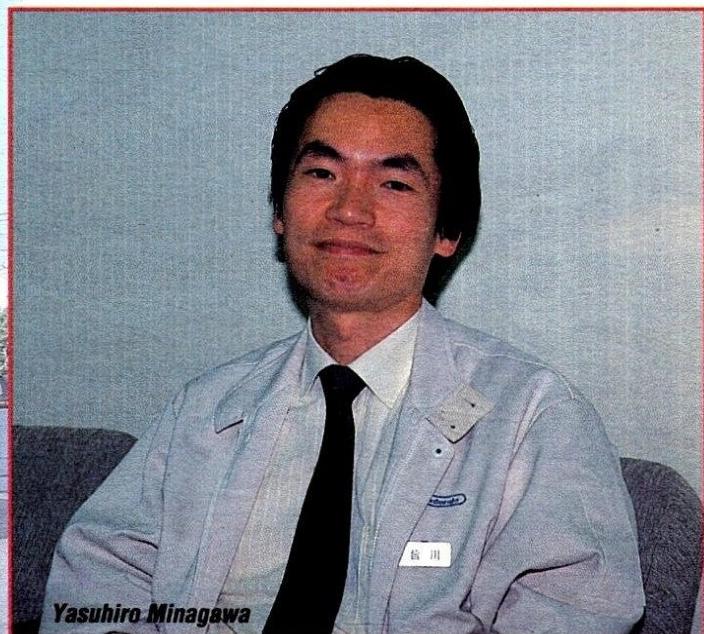


von .....  
einem  
Sponsor-Abo?

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE  
**VIDEO**  
**GAMES**

# Zu Besuch bei Nintendo

Kurz vor der E3-Messe machten wir einen Abstecher nach Japan. Wir trafen uns mit Yasuhiro Minagawa, dem Pressesprecher von Nintendo of Japan.



**VG:** Wie sehen Sie den derzeitigen japanischen Markt, kurz vor dem Erscheinen des *Nintendo 64*?

Minagawa: Im Zeitraum von März bis April haben Sega und Sony CE (in Japan) die Preise für ihre Geräte drastisch reduziert. Sie selbst bezeichnen es als einen Preiskampf, doch in Wirklichkeit verdient keine der Firmen daran. Sega z.B. macht pro verkauftem Konsolen einen Minus von etwa 6000 Yen (ca. 90 Mark). Sony CE nennt keine genauen Zahlen, meint jedoch, daß sie durch den Verkauf von Spielen "den Verlust" wettmachen könnten. Ehrlich gesagt verwundert mich die derzeitige Situation. Jeder redet davon, wie billig die Konsolen jetzt seien. Aber letztendlich geht es doch darum, wer die besten Spiele herausbringt."

permarktkette Lawson zu vertreiben? Haben Sie Angst um Marktanteile?

Minagawa: Das hat einen ganz anderen Hintergrund. Nachdem nun Square seine Spiele auch in Seven Eleven-Supermärkten anbietet, kam das Angebot von Seiten Lawsons.

"Jeder redet davon, wie billig die Konsolen jetzt seien. Aber letztendlich geht es doch darum, wer die besten Spiele herausbringt."

Da wir aber nach wie vor unsere Produkte über die Shoshinkai vertreiben, haben wir das Angebot an unsere Vertrags-Großhändler weitergeleitet. Wir hatten bei diesem Deal nicht direkt unsere Hände im Spiel.

**VG:** Seit dem 21. April kann man das *Nintendo 64* in Geschäften vorbestellen. Können Sie uns genaue Zahlen über eingegangene Vorbestellungen nennen?

Minagawa: Ich muß gestehen, daß ich über die Zahlen nicht informiert bin. Zudem hat Nintendo beschlossen, darüber vorerst nichts zu veröffentlichen, weil es möglicherweise keinen guten Einfluß auf den Markt und vor allem auf den Kleinhandel nehmen würde. Deswegen haben wir auch in der Werbung auf den Vorbestellungstermin nicht hingewiesen. Der Anteil an Kleinhändlern, bei denen man das *Nintendo 64* vorbestellen kann liegt derzeit bei 50%. Alle anderen nehmen keine Vorbestellungen an, weil sie z.B. nicht wissen, wieviele Stückzahlen sie am Erscheinungstag ausgeliefert bekommen. Würden wir auf die Möglichkeit der

Vorbestellung oder deren Zahlen hinweisen, liefern wir Gefahr, diejenigen Händler zu verärgern, die keine Vorbestellungen annehmen können. Wir stecken sozusagen in einer Zwickmühle. Wir glauben, es spielt auch keine Rolle, wieviele Vorbestellungen eingegangen sind oder eingehen werden. Es ist sowieso schon seltsam genug, daß Menschen ein Konsolensystem vorbestellen möchten, das sie vorher nie zu Gesicht bekommen haben. Ich würde erst einmal abwarten und es mir erst dann kaufen, wenn ein Spiel erscheint, das mir wirklich gefällt. Schließlich werden nach dem 23. Juni jeden Monat weitere 500 000 Geräte ausgeliefert. Ich schätze, daß jeder, der die Konsole kaufen möchte, auch eine bekommt.

**VG:** Sie meinen also, es ist Ihnen egal, wie gut sich das Gerät verkauft?

Minagawa: Das nicht. Aber es wäre schön, wenn es ähnlich laufen würde wie beim *Famicom* (NES). Damals glaubte keiner, daß es ein Hit werden würde. Erst durch die Spiele konnte sich das System allmählich etablieren. Wir sind der Meinung, daß Spielekonsolen nicht lebensnotwendig sind. Wir können auch nicht verstehen, wenn Hersteller schon während der Produktionsphase eines Spiels oder einer Konsole behaupten: "Das wird ein Hit!" oder "Das muß man haben!".

"Ich würde abwarten und erst dann ein Gerät kaufen, wenn ein Spiel erscheint, das mir wirklich gefällt."

Sogar meine Frau hat mich einmal gefragt, ob wir unserem Kind nicht die "neue Konsole" (Nintendo 64) kaufen sollten. Irgendwie scheint (in Japan) die generelle Meinung vorzuherrschen, daß Kinder im Vorschulalter zumindest das *Super Famicom* (Super Nintendo) beherrschen sollten, wenn sie später von ihren Schulkameraden nicht gehänselt werden wollen. Ich konnte das zunächst nicht glauben. Aber dies scheint wirklich zum Alltag in Japan zu gehören.



**Wurde ebenfalls auf der E3 ausgestellt:**  
**Pilot Wings 64.** Neben Super Mario 64 ist dies eines der drei Spiele, die am 23. Juni zusammen mit der 64 Bit-Konsole in Japan auf den Markt kommen. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch in einem großen Preview-Teil die Spiele vorstellen.



**VG:** Neben Super Mario 64 und Pilot Wings 64 erscheint auch Strongest Habu Shogi (eine Art jap. Schachspiel). Warum gerade Shogi?

Minagawa: Seit letztem Jahr haben wir dank dem Großmeister Habu in Japan einen Shogi-Boom. Besonders bei Kindern im Grundschulalter scheint Shogi sehr beliebt zu sein. Es ist also nicht so, daß *Strongest Habu Shogi* nur Freaks der höheren Altersklasse anspricht, wie es bis dahin der Fall war. Durch den 64 Bit-RISC-Chip verkürzt sich die "Denkzeit" des Computers auf einige Sekunden, was bisher auf anderen Konsolen nicht möglich war. Wenn Sie einmal ein Shogi-Spiel live miterlebt haben, wissen Sie, warum es nur auf dem *Nintendo 64* zu realisieren war. Sogar Profi-Spieler überlegen pro Zug mehrere Minuten.

**VG:** Was macht eigentlich Herr Miyamoto zur Zeit?

Minagawa: Neben vielen anderen Projekten arbeitet Miyamoto vornehmlich an *Zelda* fürs *Nintendo 64*. Bei *Super Mario 64* hatte er gemeint, daß die Hardware nur zu 60% ausgenutzt worden wäre. Deswegen wollte er mehr Zeit.

**"Sogar meine Frau hat mich gefragt, ob wir unserem Kind nicht 'die neue Konsole' kaufen sollten."**

Vor einiger Zeit bat er deswegen darum, den Erscheinungstermin bis Weihnachten hinauszögern. Das konnten wir natürlich nicht zulassen. Er

**"Zu Super Mario 64** meinte Miyamoto, daß die Hardware höchstens zu 60% ausgenutzt worden sei."

ist ein Mensch, der solange nicht aufhört zu arbeiten, bis jemand ihm Einhalt gebietet. Er hat die Befürchtung geäußert, daß *Super Mario 64* ziemlich nahe an das ursprüngliche Spielkonzept von *Zelda* herankäme. Ein ähnliches Prinzip jetzt auf *Zelda* anzuwenden, wäre langweilig, und deswegen wolle er sich etwas anderes einfallen lassen. Mich persönlich als *Zelda*-Fan freut es um so mehr. Ehrlich gesagt mache ich mir aber Sorgen um seine Gesundheit. Bei so vielen Projekten gleichzeitig findet er selten Zeit, sich auszuruhen.

**VG:** Welche Rolle wird bei *Zelda* das wiederbeschreibbare DD-Laufwerk spielen?

Minagawa: Dasselbe habe ich kürzlich auch Miyamoto gefragt. Aber er meinte dazu nur: "Ich muß selbst erst einmal damit herumexperimentieren".



Die fertige Endversion von Super Mario 64



# Pro Pinball

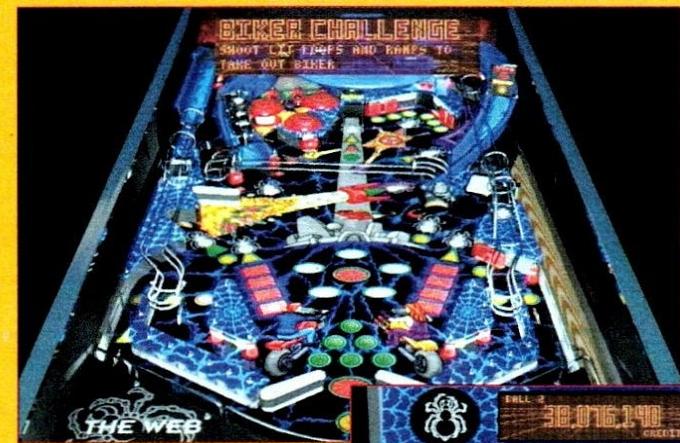
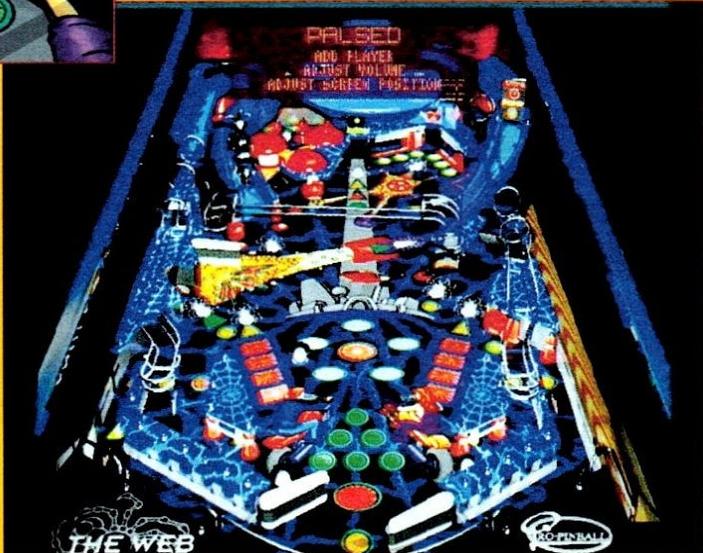
**Flippersimulationen für Saturn und Playstation gibt's in den verschiedensten Ausführungen. Manche Tische sieht man von oben, manche scrollen oder blättern gar die Zonen um. Empire versucht's mit knallhartem Realismus.**

**E**in Preview für einen gewöhnlichen Konsolenflipper? Lohnt sich das denn? Ich denke, diesmal schon. *Pro Pinball* aus dem englischen Software-Haus Empire bezeichnet sich mit Fug und Recht als Simulation. Was den Tisch (ja, es gibt nur einen) so interessant macht, ist der absolute Realismus und die trotzdem vorhandene Ideenvielfalt. Kunststück – Automatenkönig Williams stand den Entwicklern als Be-



Auch im Multi-Ball-Modus sind die Kugeln schnell, flüssig und gut erkennbar unterwegs

rater zur Seite. Den Tisch sieht Ihr aus der typischen Spielerperspektive, nämlich von schräg oben. Trotz dieser schwierigen Perspektive haben es die Entwickler geschafft, daß das Geschehen durchgehend übersichtlich bleibt. Je nach Geschmack lassen sich verschiedene Blickwinkel einstellen, wie sie auch bei Spielern unterschiedlicher Körpergröße entstehen würden. Dazu läßt sich bei jeder Perspektive die Punkt-Matrix-



mich gepackt: Superflüssiges Scrolling, absolut reales Spielgefühl auch beim Sechser-Multiball (mit Ball-Ball-Kollision) und ein Bonussystem, das einem einfach keine Ruhe gönnnt. Das wirklich Fiese an *Pro Pinball* ist die "Buy In"-Option. Per Knopfdruck schmeißt Ihr nach dem Game Over "eine Münze" nach und schon geht's weiter. Durchdacht wie das



Mit oder ohne permanente Score-Leiste – *Pro Pinball* bleibt immer hübsch übersichtlich (hier im Bild: Playstation)

Pits (man verzeihe mir die Fachausdrücke). Als ich mir *Pro Pinball* zum ersten Mal angesehen habe, dachte ich "nur ein Tisch und ohne abgefahrene Gimmicks? Wie langweilig.", aber man will ja nicht so sein und spielt ein bißchen weiter. Nach einer halben Stunde und den ersten wirklich dicken Boni macht's dann "Klick" und schon hatte es

Teil eben ist, gibt's für Buy-In-Spieler eine Extra-Highscore-Liste (die natürlich gespeichert wird). Auf diese Weise lernt Ihr schnell, was an Bonus möglich ist und wie Ihr herankommt. Als nächsten Schritt versucht Ihr dann, solche Punktzahlen auch ohne Schummeln zu erreichen – Motivation pur. Der Tisch darf logischerweise in alle Richtungen geschubst werden (inklusive "Tilt"), Könner ernten Millionen für Skill-Shots, und auch bei den Subgames auf der Punkt-Matrix haben sich die Entwickler nach dem auf echten Tischen Möglichen gerichtet. Ich muß sagen, auf den Test der beiden Versionen (Playstation und Saturn) freue ich mich schon richtig. In Deutschland wird *Pro Pinball* aller Wahrscheinlichkeit nach von Laguna vertrieben. Wann's genau kommen soll, steht allerdings noch nicht fest. Ich hoffe bald, denn *Pro Pinball* dürfte die gesamte 32-Bit-Konkurrenz gnadenlos hinter sich lassen. js

Wäre *Jumping Flash* ein PC-Spiel, würde man *Jumping Flash 2* als "Mission-Disk" bezeichnen. Da's aber um ein Playstation-Spiel geht, sprechen wir eben vom "Teil 2". Außer neuen Levels ist im Vergleich zum ersten Teil nämlich kaum etwas verändert worden. So trefft Ihr überwiegend bekannte Gegner, hört teilweise die gleichen Musikstücke und benutzt die gleichen Waffen. Neu ist, daß Ihr nicht mehr vier "Jetpods" pro Level sammeln müßt, diesmal sind's "Muumuus". Auch die Story zum Spiel ist die gleiche, nur mit anderen Charakteren. Wieder sammelt ein übergroßes Alien Stückchen von Welten für seinen privaten Zoo und wieder sind diese Stückchen Eure Level. Davon gibt's wie gewohnt zwei plus einen Endgegner pro Welt. Allerdings ist diesmal nach der sechsten noch nicht Schluß, dann folgen nämlich

# Jumping Flash 2

**Ihr hättet Rob und Wolfi hören sollen, als sie aus Los Angeles zurückkamen: "Nur Um- und Fortsetzungen..." maulten beide.**  
**Der Nachfolger von *Jumping Flash* ist allerdings kaum mehr als Fortsetzung zu bezeichnen.**

noch einige "Extra"-Welten. Der Schwierigkeitsgrad war schon im ersten Teil nicht gerade hoch angesetzt. *Jumping Flash 2* erleichtert Euch die Sache durch eine Sprungstärkenanzeige und besseres Radar. Insgesamt kommt mir der zweite Teil leichter vor, als der Vorgänger. Erst in den Extra-Welten wird's etwas kniffliger. Im Spiel wie in 3D gehopst, gelaufen und geschossen, wie es sich für *Jumping Flash* eben gehört. Die Grafik bietet wenig Neues. Ihr stapft durch Gebäude, purzelt von frei schwebenden Plattformen ins Nichts oder schnorchelt unter Wasser – war alles im ersten Teil schon da. Abgeschossene oder zerhüpfte Feinde tauchen wieder auf, sobald Ihr Euch ein Stück von der betreffenden Stelle entfernt, aber auch das kennt Ihr schon aus dem ersten Teil. Apropos "Erster Teil": In der Packung der japanischen *Jumping Flash 2*-Version ist eine zweite CD – der erste Teil (in Englisch). Zwei zum Preis von einem ist doch immer 'ne nette Idee. – js

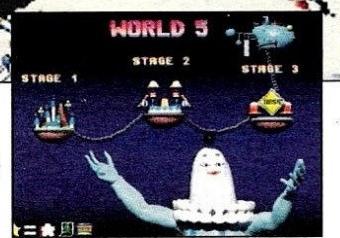


Statt der Jetpods sammelt Ihr diesmal Muumuus...



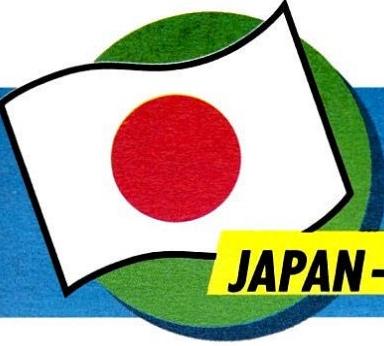
Die Endgegner sind alle recht leicht zu knacken

Die Spielaufbau bleibt gegenüber dem ersten Teil unverändert



Die schmucken Unterwasser-Level gab's auch schon im ersten Teil. Das Radar wurde verbessert und die Sprunganzeige (rechts im Bild) ist neu.

*Jumping Flash ohne Renderfilme – nicht auszudenken*



Während auf der E3 die kommenden Neuheiten vorgestellt wurden, sind in Japan wieder zahlreiche PS-Spiele erschienen. Für den Saturn wurden weitere Titel vorgestellt.

## Advanced V.G.

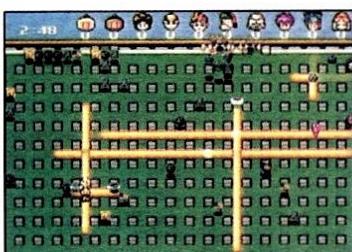
Wer hat Lust auf ein Beat'em Up mit süßen Anime-Girls? Von TGL stammt die Playstation-Umsetzung des Engine-Spiels *Advanced V.G.*. Insgesamt neun Kämpferinnen stehen Euch im Normal- und VS-Modus zur Auswahl. Im Story-Modus könnt Ihr hingegen nur die Hauptheldin Yuka steuern, wobei animierte und vollsynchrone Zwi schensequenzen die Handlung auflockern. Jede der Kämpferinnen, die übrigens allesamt Kellnerinnen sind, besitzt je zwei bis drei Special Moves. Engine-Nostalgiker zumindest dürften beim Anblick der 8-Bit-Grafik ins Schwärmen kommen. (GA)



Bei Advanced V.G. gibt's jede Menge Girls zu verkloppen

## Saturn Bomberman

Darauf haben alle (zumindest in unserer Redaktion) gewartet. *Saturn Bomberman* ist die erste 32-Bit-Umsetzung des Hittitels von Hudson. Neu in dieser Version ist der Mehrspieler-Modus, wobei maximal bis zu 10 Spieler mitwirken können. In Japan erscheint das Spiel voraussichtlich im Juli.



Saturn Bomberman kann man sogar zu zehnt spielen



Ungewöhnliche Ansicht: Der Tiny 3D-Modus in Double Dragon

## Double Dragon

Die 12 Recken aus *Double Dragon* feiern ihr Debüt auf der Playstation. Als neues Feature wurden ein Overdrive- und ein sog. Tiny 3D-Modus eingebaut. Letzterer besitzt eine Option, durch die Ihr das gesamte Spielfeld rotieren und zoomen könnt. Da jedoch die Pixelgrafik nach

wie vor nur in 2D vorliegt, wirkt das Spielfeld inklusive Kämpfer wie eine Bühnenkulisse aus Pappe. Der Normal-Modus wurde hingegen originalgetreu vom Automaten übernommen. *Double Dragon* ist somit auch etwas für Sammler klassischer Spiele. (MA)

## Galaxian 3

Die Playstation-Umsetzung des sagenumwobenen Automaten (eine Kabine, die Platz für vier Personen hat) bietet für maximal vier Spieler ein größtmögliches *Galaxian 3*-Feeling. Dabei düst Ihr per Autopilot durch den Polygon-Weltraum und schießt auf alles, was sich Euch in den Weg stellt. Optisch und spielerisch ähnelt es somit *Starblade*, das ebenfalls aus dem Hause Namco kommt. (MA)



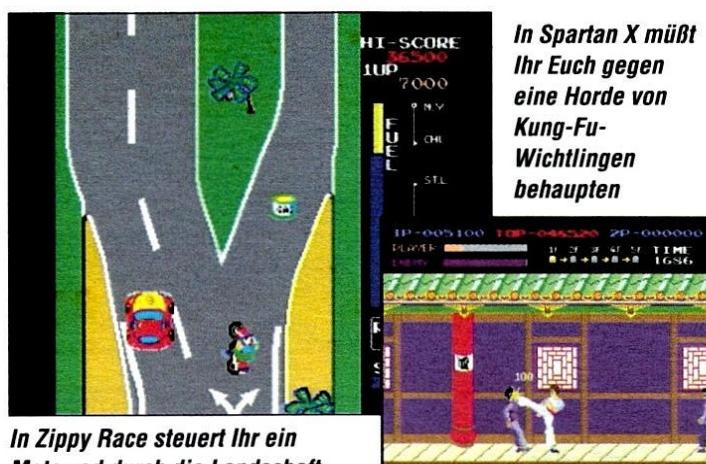
Galaxian 3 kann man auch zu maximal viert spielen

## Decathlete

In letzter Minute erfuhren wir noch, daß Sega seinen neuen Leichtathletik-Automaten *Decathlete* für den Saturn umsetzt. Hierbei stehen Euch acht Charaktere zur Auswahl, die ihr Können auf dem Gebiet des Zehnkampfs zeigen. Voraussichtlich erscheint das Spiel noch vor den Olympischen Spielen in Atlanta.

tet

Importmuster: (MA) Maro, 0711-221422; (GA) Galaxy, 089-760-5151



In Spartan X müßt Ihr Euch gegen eine Horde von Kung-Fu-Wichtlingen behaupten

## Irem Arcade Classics

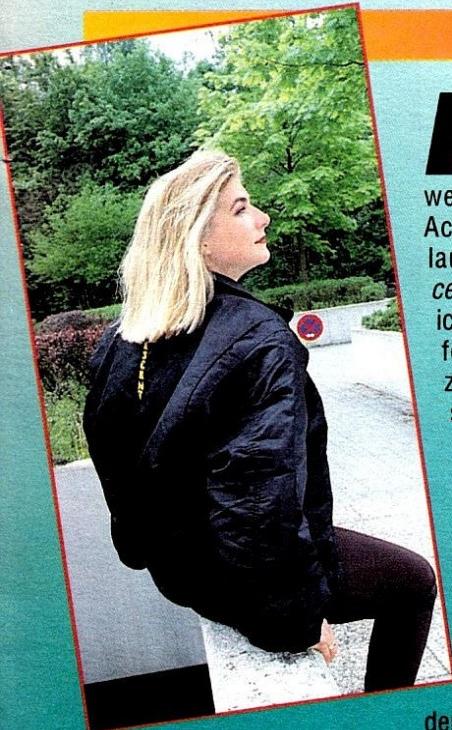
Es scheint nun richtig in Mode gekommen zu sein, alte Automaten-Klassiker für die Playstation umzusetzen. Nach Namco und Nichibutsu ist jetzt Irem an der Reihe. Insgesamt drei Hit-Spiele aus den 80er Jahren fan-

den Platz auf der CD: *Spartan X* (ein Jump'n Run mit einem Kung Fu-Meister), *Zippy Race* (ein Motorradrennspiel) und *10-Yard Fight* (American Football). Natürlich wurde die Grafik 100%ig übernommen. (MA)



In Decathlete kämpft Ihr in zehn Leichtathletik-Disziplinen

# ACCLAIM QUIZ



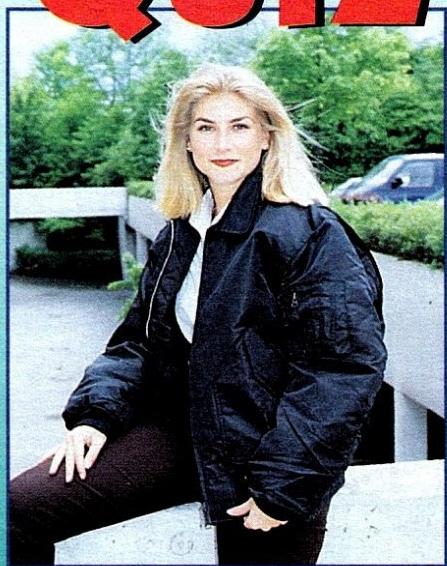
**N**ach der Aktion mit den Demo-CDs geht es diesmal gleich weiter mit "umsonst von Acclaim". In unserem Büro lauern drei supercoole *Descent*-Bomberjacken. Was soll ich Euch sagen – Original-Airforce-Schnitt, superstrapazierfähiges Nylon in knall-schwarz und auf dem Rücken *Descent*-Stickerei in eitel Gold. Wir haben drei Stück davon in X-Large, Leutchen unter 1,40 m können sie als Zelt nutzen. Weil ich so auf Zahnenrätsel stehe müßt Ihr freilich wieder ein bißchen knöbeln, um in den Genuß der Ziehung zu kommen.

**5, 11, 23,  
??, 95, 191**

In der Reihe fehlt eine Zahl. Findet "einfach" raus, welche, schreibt sie auf eine frankierte Postkarte mit dem Stichwort "Acclaim" und schickt das Ganze an:

**MagnaMedia  
Verlag AG  
Redaktion VIDEO  
GAMES**  
**Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München**

Wie sich's gehört, dürfen Mitarbeiter von Acclaim, MagnaMedia und deren Angehörige nicht mitmachen.



*Die Blondine gibt's nicht, aber die bombenstarke Hülle ist drin.*

Einsendeschluß ist der **31.07.1996**, der Rechtsweg ist auch diesmal ausgeschlossen.

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 3767 / 425 0589

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

Importspiele Hier!

## Super NES

Bomberman 4	Jp	169
Breath of Fire 2	Dt	109
Chrono Trigger	US	144
Donald in Maui Mallard	Dt	129
Donkey Kong 2	Dt	109
Final Fight 3	Dt	99
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '96	Dt	109
Mario RPG	US	139
NHL Hockey '96	Dt	109
NBA Live '96	Dt	109
Parodius 3	Jp	179
Pinocchio	Dt	129
Secret of Evermore	Dt	119
Secret of Mana 2	Jp	189
Toy Story	Dt	129
Urban Strike	Dt	119
Superstar soccer de lux	Dt	129

## Saturn

Alien Trilogy	Dt	99
Congo	US	109
Cyberia	US	99
Die Hard Trilogy	US	109
Euro Soccer 96	Dt	99
Iron Storm	US	119
Mega Man X 3	Jp	119
Night Striker	US	119
Panzer Dragon 2	US	119
Shellshock	Dt	109
Sim City 2000	Dt	99
Story of Thor	Jp	119
Streetfighter Alpha	US	119
Tilt	Dt	99
Ultimate Mork	US	119
Vampire Hunter	Jp	119
Virtua Fighter 2	Dt	109
X-Man	Dt	89

## PSX

Adidas Powersoccer	Dt	94
Alien Trilogy	Dt	95
Chronicles o/sw	Dt	94
Cyberia	US	119
Darkstalkers	Jp	139
Descent	Dt	94
Extreme Pinball	Dt	94
...3	Dt	119
Galaxian 3	Jp	139
In the Zone	Dt	89
Jack is Back	Dt	99
Lenkrad + Gas + Bremse	Dt	149
Magic Carpet	Dt	94
Mega Man X 3	Jp	139
Molo Toon 2	Jp	139
NBA Live 96	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Panzer General	Dt	99

## Skeleton Warrior

True Pinball	Dt	89
Poed	Dt	94
Project Overkill	Jp	139
Ran Soccer	Pal	85
Resident Evil	Dt	89
Ridge Racer Revolution	Jp	139
Road Rash	Dt	99
Shell Shock	Dt	89
Streetfighter Alpha	Dt	94
Tekken 2	Jp	144
Toshinden 2	Dt	94
Total NBA	Dt	94
Track and Field	Dt	94
Tilt	Dt	89
Wing Commander 3	Dt	99
Worms	Dt	89
Umbau ohne Booten	ab	79
RGB Kabel	39	
Sony Playstation jetzt schon ab	499	

## Nintendo 64

Preis call

## PC-CD ROM

Civilization 2	Dt	89
Cyberia 2	Dt	79
Duke Nukem	Dt	79
F1 Pole Position	Dt	89
F1 Grand Prix 2	Dt	89
Siedler 2	Dt	69
Spycraft	Dt	77
Warcraft II + Data	Dt	99
Wing Commander 4	Dt	95

Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Ladenpreise können abweichen!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU**  
Seegefeller Str. 75  
nahe Rathaus

**MARZAHN**  
Marzahner Promenade 47  
neben A-Z

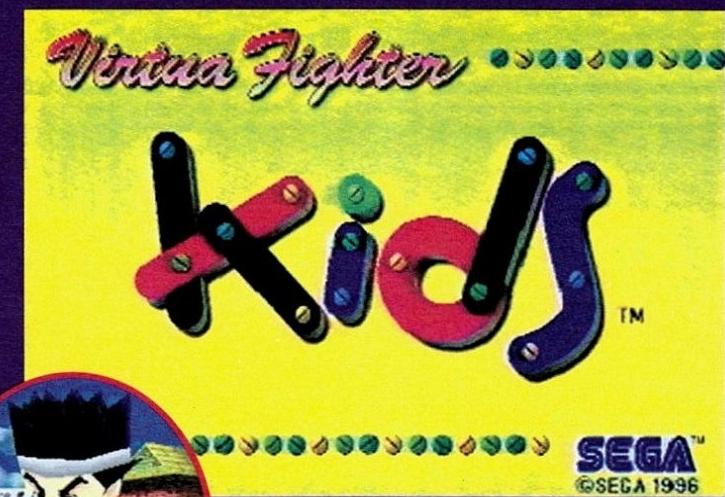
**PRENZ'L BERG**  
Hans-Otto-Str. 28  
nahe Alex

**Wer nach Virtua Fighter 2 eine Umsetzung des Automaten Virtua Fighter 3 erwartet hat, wird ziemlich in die Röhre gucken. Der neueste Saturn-Prügler aus der VF-Serie heißt ganz anders!**

Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei *Virtua Fighter Kids* um eine Kopffüßler-Variante von Segas derzeitigen Saturn-Zugpferd *Virtua Fighter 2*. Zur Zeit erfreut sich zumindest in Japan die Automatenversion großer Beliebtheit, vor allem bei den Kids



Trotz der Verniedlichungs-Kur blieben alle Moves erhalten



und der weiblichen Spielebevölkerung. So soll es auch sein, denn *Virtua Fighter Kids* wendet sich vor allem optisch an ein jüngeres Publikum. Alle zehn Charaktere wurden in einer Japano-Anime-typischen Art und Weise deformiert. Daß dabei das Verhältnis von Kopf und Gesamtkörpergröße auf 1:3 zusammengeschrumpft ist, hat

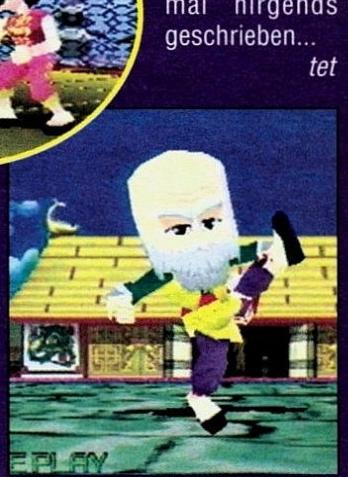
natürliche Auswirkungen auf die Moves. Kicks und Punches, die bei *Virtua Fighter 2* noch aus weiter Entfernung locker ausgeführt werden konnten, zeigen hierbei keine Wirkung, da Beine und Arme der Kämpfer ziemlich kurz geraten sind. Auch die meisten Special Moves erfordern kürzere Distanzen zum Gegner. Aber keine Bange, alle Moves, die in Vir-

tua Fighter 2 vorhanden sind, stehen hier ebenfalls zur Verfügung. Sega behauptet außerdem, daß die Spielgeschwindigkeit etwa 1,5mal schneller sein soll als beim großen Vorbild. Als neues Feature soll in der Heimversion ein "Kids Move"-Option eingebaut werden, die es dem Spieler erlaubt, komplizierte Special Move-Kombinationen per simplem Knopfdruck auszuführen. Kinderleicht, nicht wahr? Wer auf niedliche Charaktere (sogar Boßgegner Dural bekam ein süßsaures Milchgesicht verpaßt!) und ein einfach zu bedienendes VF-Beat'em Up steht, sollte sich diesen Titel schon einmal vormerken. Dank des Saturn-kompatiblen ST-V-Systems dürfte die Konvertierung nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen. Voraussichtlich erscheint *Virtua Fighter Kids* noch bis Jahresende in Japan. Ob und wann das Spiel in Deutschland zu erwarten ist, steht natürlich wieder einmal nirgends geschrieben...

tet



Wie süuuß: Sarah blickt nun auch nicht mehr so düster drein.



Opa Di übt im Vorspann-Demo an seinen Kung Fu-Künsten



Die Hintergrundgrafik ist von aller Niedlichkeit verschont geblieben



An die kürzeren Arme und Beine werdet Ihr Euch noch gewöhnen müssen



Alle Bilder auf dieser Seite stammen aus dem Vorspann der Saturn-Version

# Höher, schneller, weiter

**D**ieses Jahr ist wieder Olympiade und weil dabeisein eben doch nicht alles ist, machen wir diesmal ein Gewinnspiel draus. Mitmachen kann jeder, der eine Playstation und *International Track & Field* besitzt (ausgenommen die Mitarbeiter von MagnaMedia, Konami und dem Internationalen Olympischen Komitee). Was wir von Euch wollen, sind wahrhaft olympische Leistungen. Bei *International Track & Field* Rekorde aufzustellen, ist nicht einfach, aber die wirklichen Athleten haben's schließlich auch nicht leicht.



## Die Regeln:

Mit der Tastenkombination L2-R2-Dreieck (gleichzeitig) kommt Ihr vom Start-Bildschirm von *International Track & Field* in die Rekordliste. Fotografiert sowohl die Gesamtleistung, als auch die Übersicht der Einzeldisziplinen (dabei nicht blitzen!) und schickt die Fotos an unten genannte Adresse. Für den Gesamtsieger lässt Konami einen Quadro-Jumbo Arcade-Automaten springen. Diese schnuckelige Kiste im Wert von etwa 12000 Mark kann vier Platinen (zum Umschalten) aufnehmen, der Fußballknaller *Soccer Superstars* wird gleich mitgeliefert. Für die Sieger in den einzel-

nen Disziplinen spendiert Konami je zwei Konami-Playstation-Spiele nach Wahl. Keine Olympiade ohne **Doping-Kontrolle**: Falls der Verdacht aufkommt, dass die eingeschickte Leistung mit unlauteren Mitteln (Autofeuerjoypad) zustande kam, müsst Ihr auf eigene Kosten in der Redaktion antreten und den Leistungsbeweis erbringen. Glaubt uns, wir wissen, welche Zeiten möglich sind, also versucht es erst gar nicht. Berücksichtigt werden alle Fotos, die bis zum 15. September 1996 (Datum des Poststempels) abgeschickt wurden. Da es immer nur einen Gewinner gibt, wird bei gleicher Leistung der Sieger gezogen.

In diesem Sinne: Auf die Plätze, fertig, los!



Die Platine Soccer Superstars gibt's zum Automaten dazu

## Unsere Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort: Track & Field  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

HI SCORE		
1st	10000	KONAMI
2nd	9000	KONAMI
3rd	8000	KONAMI
4th	7000	KONAMI
5th	6000	KONAMI
6th	5000	KONAMI
7th	4000	KONAMI
8th	3000	KONAMI
9th	2000	KONAMI
10th	1000	KONAMI

WORLD RECORD		
100m SPRINT	9.85	KONAMI
LONG JUMP	8.95	KONAMI
SHOT PUT	23.12	KONAMI
100m FREE STYLE	54.01	KONAMI
110m HURDLE	12.91	KONAMI
HIGH JUMP	2.45	KONAMI
HAMMER	86.74	KONAMI
TRIPLE JUMP	18.29	KONAMI
JAVELIN	95.66	KONAMI
POLE VAULT	6.14	KONAMI
DISCUS	74.08	KONAMI

Diese Bildschirme sollt Ihr fotografieren, mit Euren Bestleistungen versteht sich.



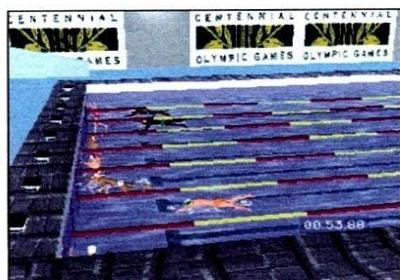
# OLYMPIC GAMES

Nach dem erst letzten Monat gelauchten "Track and Field" betritt nun bereits der nächste Olympia-Mitstreiter den Ring: "Olympic Games" von U.S. Gold bietet noch mehr Disziplinen als das Konami-Equivalent.

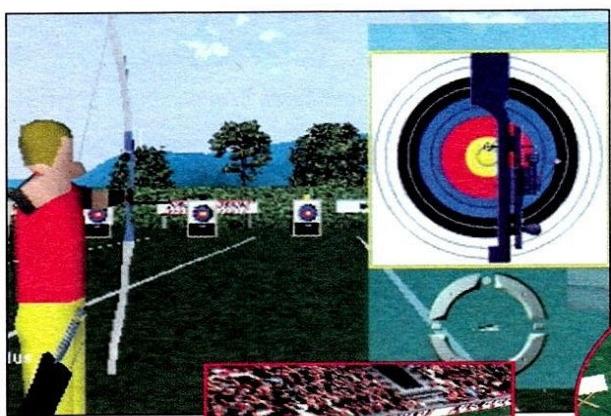
**C**entregold, der deutsche Ableger von U.S. Gold, freut sich generell wenig, wenn unsereins sich über deren Jagd nach teuren Lizzenzen, die dem Spieler meist nichts bringen, lustig macht. Damit im Zuge des Olympiarausches von Atlanta nicht nur wieder die Verkaufshitparaden, wie im Falle der beiden Lizenzspiele *Olympic Gold* und *Winter Olympics* geschehen, sondern auch die Herzen der Spieler erobert werden, entschloß man sich, eine eigene Entwicklungsabteilung zu gründen. So geschehen Anfang 1994. Die damals neu entstandene Tochterfirma *Silicon Dreams* hat seither das ganz nette *Fever Pitch Soccer* für die 16-Bit-Système hervorgebracht (wir rätseln allerdings immer noch seit ca. ei-

nem Jahr, was der Name eigentlich bedeuten soll...). Darauf ging es an die Planung der beiden Olympia-Titel (Preview von *Olympic Soccer* siehe VG 5/96). Unser Oberfingerathlet Rob freut sich bereits

auf einen abschließenden Vergleich der finalen Version mit Konamis Hit. Auf den ersten Blick bietet die "offiziellere" Leichtathletiksimulation von



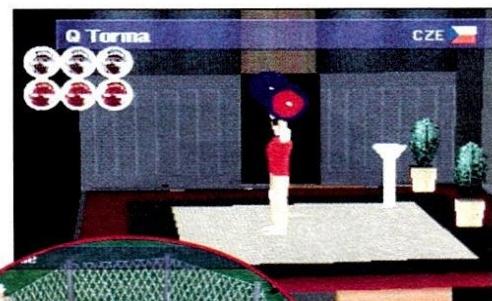
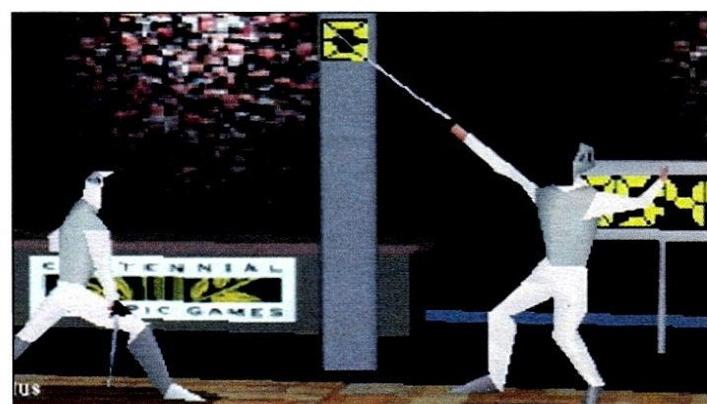
Parole: Immer schön weiterkraulen!



Um genau ins Schwarze zu treffen, braucht Ihr einen fixen Daumen



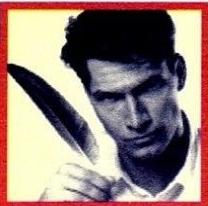
Hier übertritt man als Anfänger oft



fordert das Tonauftaubenschießen schon mehr Zielgenauigkeit und Reaktionsvermögen. Da die Olympiade ja bald beginnt, sind wir zuversichtlich, bereits nächste Ausgabe eine

Testversion vorliegen zu haben. Obwohl – das offizielle *World Cup USA '94*-Fußballspiel von U.S. Gold kam auch erst nach der WM auf den Markt (läster, läster). ds

Beiden vier Sportarten mehr, vorausgesetzt, Ihr entscheidet Euch hier für den "Olympic Mode". Im Gegensatz dazu spielt man im "Arcade Mode" nicht alle Sportarten, außerdem habt Ihr weniger Versuche, bzw. Durchläufe bei den einzelnen Disziplinen. Genau wie *Track and Field* eignet sich auch *Olympic Games* hervorragend als Party-Spiel, da Ihr hier sogar mit bis zu acht Spielern gleichzeitig gegeneinander antreten könnt. Bei der Jagd nach so vielen Medaillen wie möglich entscheiden in erster Linie Fingerfertigkeit (um Geschwindigkeit zu erreichen) und gute Koordination, da Ihr bei Sprüngen, Würfen, etc. auch immer noch zum richtigen Zeitpunkt den Absprung-/Abwurfschub drücken müßt. Außer den Disziplinen Gewichtheben und Fechten besteht der Hauptunterschied zur Konami-Konkurrenz in den Schießübungen. Während das Abballern von Zielscheiben mit einer "Rapid Fire Pistol" eher wenig aufregend rüberkam, er-



## SZENE-CHAT

Diesen Monat geht der Wanderpokal für das aggressivste Vorgehen im Markt (den Nintendo lange für sich beanspruchte) eindeutig an Sony. Die überraschende Preissenkung der Playstation auf der E3 in Los Angeles hat die Konkurrenten Sega und Nintendo kalt erwischen - auch wenn's keiner zugeben würde. Sega hat zwar blitzschnell reagiert und den Preis für den Saturn vergleichbar gesenkt, doch der Verdrängungskrieg tut Sega viel mehr weh als Sony. Über eines muß man sich nämlich im klaren sein: Da geht es nur um Marktanteile, Geld verdient keiner dabei. Im Gegen teil, mit diesen Preisen für Saturn und Playstation bleibt weder für die gebeutelten Händler ein anständiger Verdienst, noch für den Hersteller. Mit ziemlicher Sicherheit legen Sega und Sony kräftig drauf. Wer bei dem rasanten Verlustgeschäft wohl den längeren Atem hat, dürfte klar sein - vor allem, nachdem Sega durch die Einbrüche im Konsolengeschäft der letzten beiden Jahre ohnehin schon geschwächt ins Rennen geht. Sollte Big N sein heiß erwartetes Nintendo 64 endlich in den gewünschten Stückzahlen liefern, könnte es sogar passieren, daß der Handel dieses Gerät lieber verkauft als die Hardware der beiden anderen Streithähne - denn es bleibt einfach eine größere Gewinnspanne übrig. Nintendo hat allerdings ein ganz anderes Problem: Die ersten Titel für Nintendo 64 sehen derart gut aus, daß jedes nachfolgende Spiel daran gemessen werden wird. Die Meßlatte für N64-Spiele wird so hoch liegen wie bei keiner anderen Konsole zuvor. Davor haben vor allem die Lizenznehmer Angst, denn keiner hat das Geld und die Zeit, wie Nintendo fast drei Jahre an einem "Mario 64" zu basteln. Und dann die Modulpreise! Im Schnitt wird das N64-Spiel wohl zwischen 20 und 50 Mark mehr kosten als ein Titel für Saturn oder Playstation. So oder so wird das nächste Weihnachtsgeschäft der Horror: Auf der E3 wurden so viele Titel angekündigt, daß nicht alle ein Verkaufserfolg werden können, selbst wenn sie überdurchschnittlich gut sind. Klein Otto Normalverbraucher bekommt zu Weihnachten nun mal nicht zehn oder 15 Spiele geschenkt, sondern allenfalls drei. Im Zweifelsfall sind das drei Titel mit 90% Spielspaß oder höher, die anderen fallen einfach über den Rand, obwohl sie eine Qualität zu bieten haben, die zu einem anderen Zeitpunkt der Hit gewesen wäre. Wieder trifft es vor allem Lizenznehmer und kleine Firmen. Kein Wunder war die E3 auch die Messe der Allianzen, Fusionen und Firmenübernahmen. Allerdings frage ich mich, ob es gut für den Markt ist, wenn wenige Giganten das ganze Geschäft bestimmen. Wie auch immer - all dies ist sowieso nur graue Theorie. Wollen nur hoffen, liebe Konsolenfreunde, daß nicht wieder der teure PC zum eigentlichen Gewinner des Gerangels im Videospielmarkt wird. In den letzten Jahren war er das nämlich. Eindeutig.

# So... geht's Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluss. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten. Das robuste Kunststoff-Album bietet Platz für 24 CDs in transparenten Einstechhüllen.



Bestellen Sie per Coupon bei:  
MagnaMedia / Erdem-Leserservice  
Postfach 1823  
84471 Waldkraiburg

Per Telefon:  
08638 / 96 70 70  
Per Fax:  
08638 / 96 70 55

### MEINE BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir \_\_\_\_\_ Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Ich bezahle per  Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut

Konto-Nr.

Ich bezahle mit  Kreditkarte  
 Eurocard  Visa  Amex

Meine Kartennummer \_\_\_\_\_ gültig bis \_\_\_\_\_

Ich bezahle mit  Verrechnungscheck  
Scheck über DM \_\_\_\_\_ liegt bei \_\_\_\_\_

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorauskasse per Euroscheck oder Kreditkarte.

# SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Dirk



Von seinen zweiwöchigen Saufgelagen in Berlin kommt er immer völlig fertig zurück

Hartmut



Hat sich am letzten Tag in Los Angeles noch einen amerikanischen 300 PS-Boliden gemietet

Ralph



Seine Studenten behaupten, Ralph wäre viel strenger als alle Professoren zusammen

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn 'Einzelkämpfer' ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

**System:** Game Boy  
**Spieldtyp:**  
**Action-Shoot'em-Up**  
**Hersteller:** Konami  
**Megabit:** 1  
**Testversion:** Konami  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue, Paßwörter  
**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 9  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 12

<b>Musik:</b>	80%
<b>Soundeffekt:</b>	75%
<b>Grafik:</b>	81%

**Spielspaß** **90%**



**super**



**gut**

**Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classics-Prädikat**



**geht so**

**na ja**



**hilfe**

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

**Keine Spielspaß-Wertung** wegen übler Gewaltzenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Wolfgang

Das tolle Bild von ihm und dem Playmate von der E3 gibt er nicht mehr aus der Hand



Tets

Wie Tets Schwager sich in die letzte Ausgabe geschwindelt hat, weiß keiner von uns



Robert

In der einen Woche Urlaub in Florida hat er sämtliche Theme Parks und Rides durchgemacht



Jan

Seit seiner Heirat kann er nicht mehr so, wie er will und muß öfters, auch wenn er nicht will

## Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country 2
2	(4) Asterix & Obelix
3	(10) Super Mario Land
4	(3) Int. Superstar Soc. Del.
5	(5) Super Mario World 2
6	(2) Secret of Evermore
7	(6) Asterix & Obelix
8	(9) Donkey Kong Land
9	(7) Die Schlämpe
10	(-) Super Mario Land 3

SNES  
Game Boy  
Game Boy  
SNES  
SNES  
SNES  
SNES  
Game Boy  
Game Boy  
Game Boy

Nintendo

1	(1) FIFA Soccer '96
2	(6) Die Schlämpe
3	(3) NBA Live 96
4	(-) Theme Park
5	(2) NHL Hockey '96
6	(10) Sonic 3
7	(neu) Toy Story
8	(4) Earthworm Jim 2
9	(neu) Sonic Compilation
10	(8) König der Löwen

Mega Drive  
Mega Drive

Sega

1	(1) Wing Commander 3
2	(neu) Alien Trilogy
3	(neu) The Need For Speed
4	(10) Road Rash
5	(5) Total NBA '96
6	(neu) D
7	(neu) Magic Carpet
8	(7) Destruction Derby
9	(4) Thunderhawk 2
10	(2) Krazy Ivan

Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation

Playstation

1	(1) Sega Rally
2	(2) Virtua Cop
3	(7) Virtua Fighter 2
4	(neu) Magic Carpet
5	(neu) Wipeout
6	(10) Worms
7	(3) Thunderhawk 2
8	(-) FIFA Soccer '96
9	(4) Sim City 2000
10	(5) Mystaria

Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn  
Saturn

Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung

Quelle: VG

## VG-Leser Top 10

1	Alien Trilogy
2	Ridge Racer Revolution
3	Resident Evil
4	Sega Rally
5	FIFA Soccer '96
6	Tekken
7	Need For Speed
8	Total NBA '96
9	Discworld
10	Wing Commander 3

Playstation  
Playstation  
Playstation  
Saturn  
PSX/Saturn  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag,  
Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Quake (im Netz), PC Red Hot Chili Peppers, die Neue Nicht schuldig
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Duke Nukem 3D, PC K7, Swing Batta Swing From Dusk Til Dawn
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Super Mario RPG, SNES die Englein singen Das Baumhaus
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Iron Storm, Saturn Blam! Soundtrack Birdcage
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Pete Sampras Extreme, PSX Geto Boys, The Resurrection From Dusk Til Dawn
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Fade to Black, PSX Metallica, Load Twister (wegen Spezialeffekte)
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Dragon Force, Saturn Shake it von Masami Okui Sanctuary

## Kinohits des Monats

	Dracula - Tot aber glücklich mit Leslie Nielsen
	Dead Man Walking mit Sean Penn und Susan Sarandon
	Toy Story computeranimierter Film von Disney
	Two Much mit Antonio Banderas und Melanie Griffith
	Twelve Monkeys mit Bruce Willis und Brad Pitt
	Nur aus Liebe mit Katja Riemann
	Navh fünf im Urwald mit Franka Potente
	White Squall mit Jeff Bridges
	Der dritte Frühling
	Sinn und Sinnlichkeit mit Hugh Grant

## Die zehn besten Tests

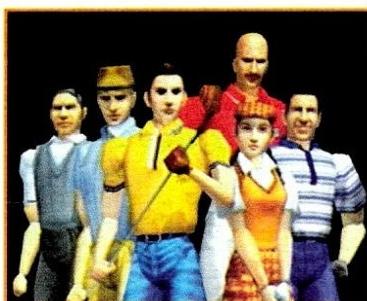
	Iron Storm	90%
	Super Mario RPG	85%
	Bomberman 4	81%
	Pete Sampras Extreme	80%
	Fade to Black	78%
	Impact Racing	71%
	Shellshock	69%
	Slam'n Jam'96	67%
	Megaman X3	66%
	Pocahontas	65%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

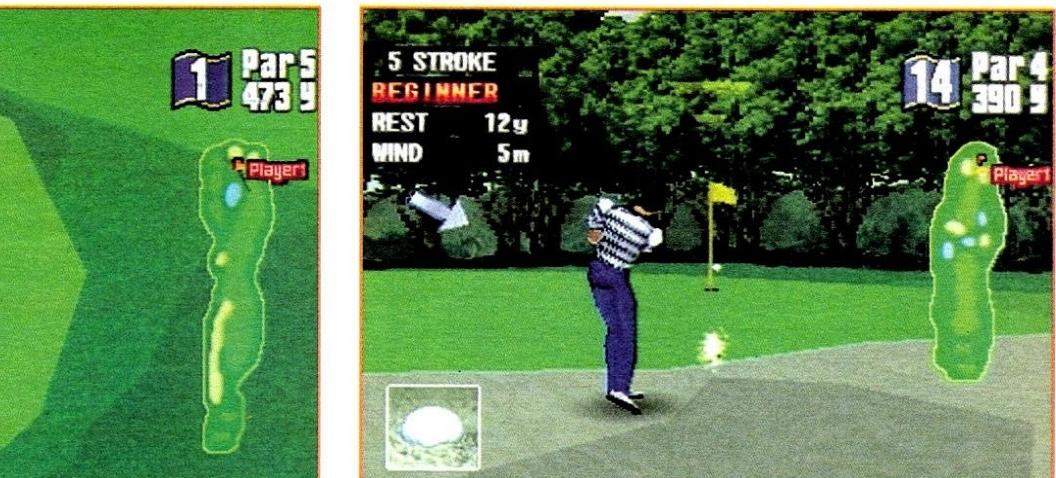


*Reine Spielerei - Wer soll aus dieser Sicht bloß einlochen können?*

Was man Konami zugute halten muß, ist die Tatsache, daß es endlich einmal eine Firma geschafft hat, Golfspieler zu animieren, die nicht wie in die Landschaft "reingeklebt" aussehen. Sehr viel weiter gingen die Anstrengungen, dem Käufer ein außergewöhnliches Spiel fürs Geld zu bieten, allerdings nicht. Nach *U.S. Gold* und *Vic Tokai* hat es nun schon zum dritten Mal eine Firma gewagt, nur einen einzigen lumpigen Kurs auf dem unendlichen Speicherplatz einer CD unterzubringen. Ihr könnt Euch entweder im Trainingslager erst an die neuartige Doppelklick-Schlagsteuerung gewöhnen oder gleich mit bis zu drei anderen Mitspielern ein



richtiges Match austragen, bzw. beim Stroke- oder Skinsplay um Preisgelder an jedem Loch kämpfen. Im Unterschied zu den meisten Konkurrenzprodukten bedeutet ein Schlag ins Rough bei K.O.G. meistens ein bis zwei Schläge Verlust. Bei "PGA" konnte man oft aus dem tiefsten Dickicht heraus mit einem beherzten Schuß noch 200 Yards wettmachen.



*Zusch! Bei Bunkerschlägen spritzt der Sand effektvoll in die Höhe*

Very Disappointing

## Konami Open Golf



*Die Spiegeleffekte im Wasser sind zwar nett gemeint, trotzdem wirkt die Grafik unnatürlich.*

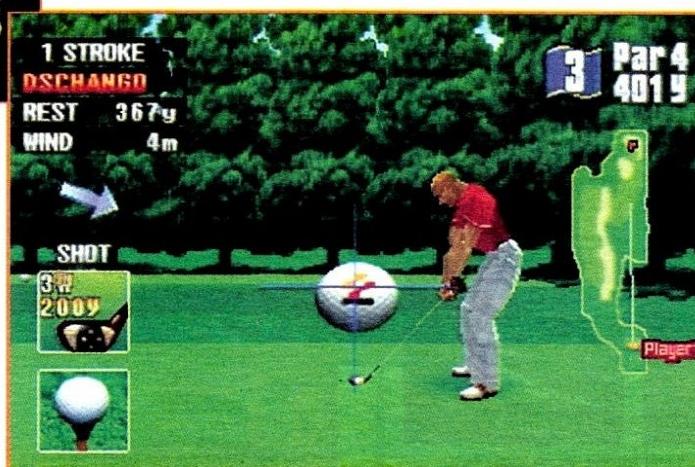
Hier dagegen ist man besser beraten, den kürzesten Weg zurück zum Fairway zu nehmen, da Ihr sonst bald kein Land mehr seht.



geht so

**„** Bei meinem ersten Kontakt mit Konamis Golfspiel auf der Nürnberger Spielwarenmesse war ich wegen den guten Spieleranimationen und der Benutzer-

freundlichkeit sehr angetan. Wenn man das Teil dann aber in aller Ruhe zuhause zockt, fallen die Nachteile recht schnell ins Auge: Da Ihr nur einen Putter besitzt, sind ultrakurze Putts oft das reinste Glücksspiel. Dazu kommt, daß Ihr das übliche Gefälle-Raster nicht direkt am Grün einblenden könnt, sondern dieses zuvor in einem anderen Bildschirm anschauen und Euch dann merken müßt. Leider haben hier lediglich ganz brave Golfer eine Chance. Mutige Spieler fallen sofort in der Tabelle zurück, weil manchmal derart viele Schläge nötig sind, um aus einem Bunker oder Heavy Rough wieder herauszukommen. Grafik-technisch sind nur die Spieler lobenswert; sämtliche Bäume sehen gleich aus und das Replay von der Seite ist auch nicht sehr gelungen. **„**



*Mit dem Fadenkreuz legt Ihr fest, wie der Ball geschlagen wird*

System: Sony Playstation

Spieletyp: Golfsimulation

Megabit: CD

Hersteller: Konami

Testversion: Konami

Spieler: 1-4

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8

Preis: ca. 100 Mark

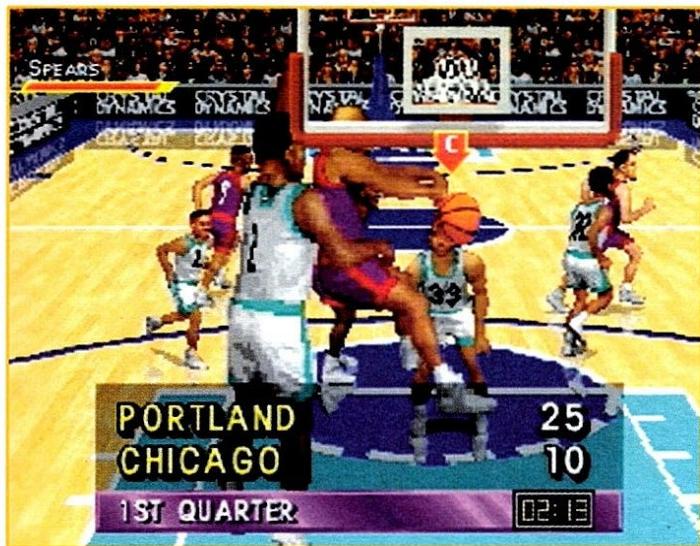
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%

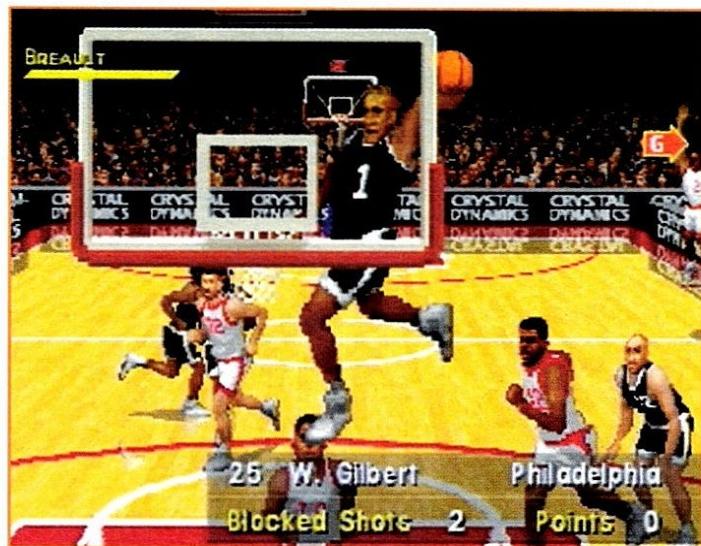
Musik: -

Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß **56%**



Bei Dunk-Shoots kommt erst die richtige Stimmung auf

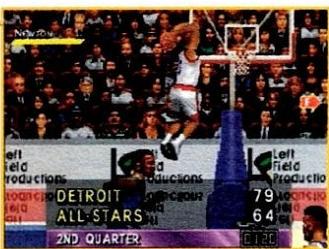


Steht der Angreifer frei, zieht er mühelos an der Defense vorbei

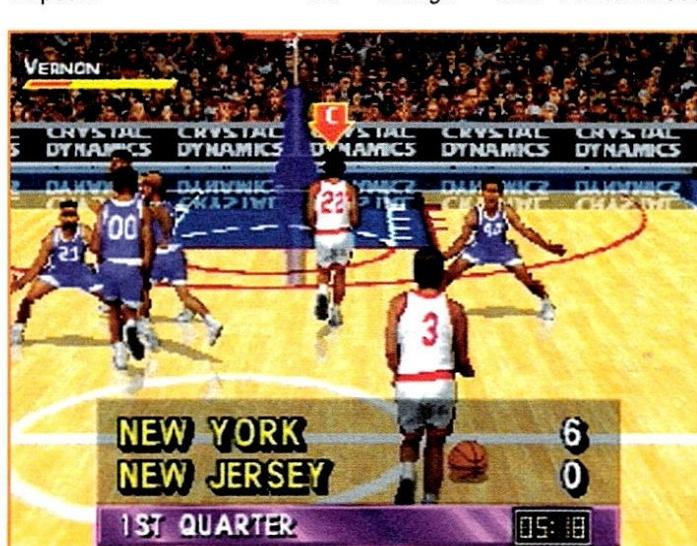
In letzter Zeit häufen sich auch hierzulande die Zahl der 32 Bit-Basketballsimulationen. Und wieder ist es ein *NBA Soundso*-Spiel... oder doch nicht? Tatsächlich sind die einzigen authentischen NBA-Stars in *Slam'n Jam '96* Earvin "Magic" Johnson und Kareem Abdul-Jabbar, deren Dunk-Künste naturgetreu wiedergegeben werden. Wenn man die 3DO-Version vom letzten Jahr zum Vergleich heranzieht, stellt man fest, daß am Spiel nichts verändert wurde. Die Perspektive hinter dem Korb gewährt Euch einen Blick längsseits auf das Spielfeld. Sie kann nicht verändert werden. Lediglich die Zoom-Funktion verleiht dem Spiel vor allem bei Dunks die nötige optische Würze. Im Spielsy-

stem lassen sich ebenfalls keine Neuerungen ausmachen. Ihr könnt Freundschafts-, Saison- oder Playoff-Spiele mit 27 Mannschaften bestreiten, worunter sich auch ein "Dream Team" mit Johnson und Jabbar befindet. Im Optionsmenü nehmst Ihr Euch die nötigen Einstellungen an Schwierigkeitsgrad, Fouls oder Konditionsabfall der Spieler vor. Auch die Live-Kommentare des CNN-Sprechers Van Earl Wright lassen sich hier ausknipsen.

tet



Obwohl nur eine Ansicht verfügbar ist, bleibt die Übersicht



Führt Ihr den Ball, wird der Paß-Receiver durch einen Pfeil markiert

hervorragende Grafik und Spielbarkeit. Obwohl seitdem viel Zeit verstrichen ist, hat sich am Spiel nichts verändert, geschweige denn verbessert. So wirkt die Grafik ziemlich ruckelig und nach einem Menü für die Perspektivenwahl sucht man vergeblich. Im Vergleich zu anderen 32 Bit-Basketballspielen sieht *Slam'n Jam '96* hoffnungslos veraltet aus. Das wäre aber noch nicht das schlimmste. Ich finde es eine Frechheit, ein 3DO-Spiel unverändert für die neuen 32 Bit-Konsolen umzusetzen. Unterschiede zwischen der Sony- und Sega-Variante bestehen folglich nicht. Lediglich bei der Turbo-Funktion zeigen Saturn-Spieler mehr Kondition, weil die Turbo-Leiste etwas länger anhält.

**„** Spielspaß statt Spielerdatenbank – so hieß vor genau einem Jahr die Devise bei den Entwicklern von *Slam'n Jam '95*. Damals bestach dieses actionreiche Basketballspiel durch die für damalige 3DO-Verhältnisse

**System:** Playstation/Saturn  
**Spieltyp:** Basketballsim.

**Megabit:** CD

**Hersteller:**

**Crystal Dynamics**

**Testversion:** BMG

**Spieler:** 1 bis 2

**Features:** Speicheroption

**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6

**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 65%

**Musik:** 62%

**Soundeffekte:** 72%

**Spielspaß** **67%**



Jimmy "Rasta" Flex (vorne) hat den Ball gerade noch erwischt



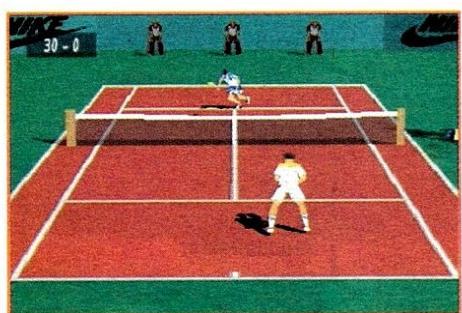
Wer mehr Abstand braucht, schaltet einfach in die Fern-Perspektive

Die englischen Programmcode-Meister bei Codemasters konnten bei der dritten Neuauflage ihrer Pete Sampras'schen Erfolgsserie mal so richtig ihre Talente unter Beweis stellen. Man trifft einerseits auch in dieser Version wieder auf viele bekannte Menüpunkte wie z.B. einen Vierspieler-Simultanmodus, den Knock-Out-Modus (bis zu acht Spieler abwechselnd), oder die versteckten Spieler (Rastaman, Punkergirl, etc.) bzw. Plätze (Streetball in der Bronx). Andererseits gesellen sich hier einige neue Features dazu, deren Umsetzung eben erst auf einer 32-Bit-Maschine möglich und sinnvoll ist. Wie bei den meisten State-of-the-Art-Sportspielen derzeit üblich, habt Ihr die Auswahl zwischen unterschiedlichen Perspektiven, die sich auch während eines Matches noch verstetzen lassen. Die Ich-Perspektive (funktioniert natürlich nur im Einspielermodus) ist dabei allerdings mehr als Jokus gedacht, da Ihr Bälle ungleich schwerer annehmen

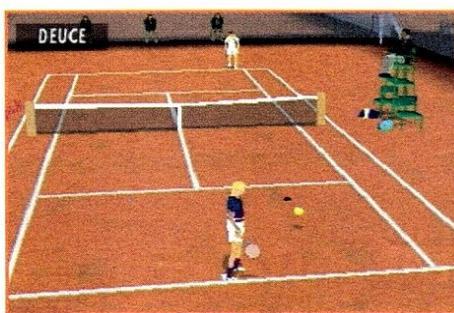
## Pistol Pete still rules Sampras Extr. Tennis

könnt. Automatische Replays gehören natürlich ebenso ins Optionssortiment, wie ein "Create Player Feature". Hier vergibt Ihr 100 Prozentpunkte auf verschiedene Kategorien

wie Schnelligkeit, Aufschlagstärke, usw. Außer dem amerikanischen Namensgeber dieser Simulation spielen keine weiteren Berühmtheiten mit (Lizenzen kosten schließlich ein paar Märker, und Tennisprofis geben sich Mitte der 90er auch nicht mehr mit 'nem Taschengeld zufrieden). Dafür haben die Vorzimmerdamen

Nicht grinsen,  
sondern neue  
Klamotten kaufen!Auge in Auge mit  
dem Ball in der  
Ego-Perspektive

Professionelle Arbeit, sogar an die Bandenwerbung wurde gedacht



Falls die Spieler nicht gerade faul rumstehen, sehen deren Bewegungen super aus



24 Cracks stehen zur Auswahl. Einige sind aber nur per Cheatinggabe "erhältlich".

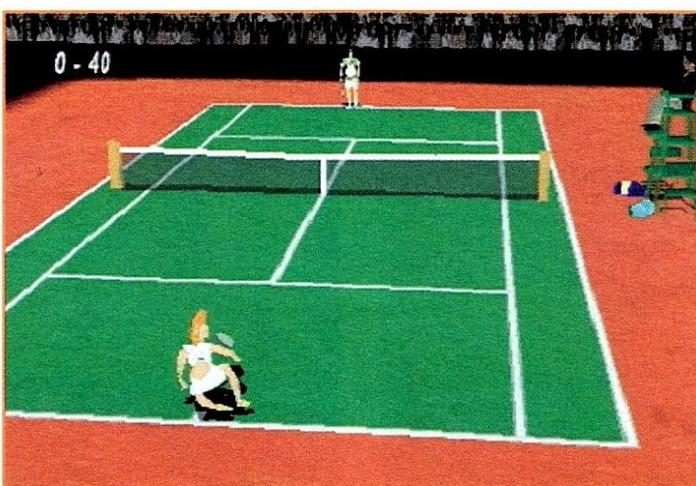
der sieben Programmierer die Listen mit den gebräuchlichsten Vor- und Nachnamen der acht Gastgeberländer wälzen dürfen. Dadurch sind auch so reizende Kombinationen wie Stefan Huber (Hi,Hi), Olga Kruschev oder Pamela Peterson entstanden. Damit sich die neuerschaffenen Champs mit den 08/15-Namen auf ihren Heimat-Courts auch wohl fühlen, erklingt die Ansage in der jeweiligen Landessprache. In der Frankfurter Halle tönt es deutsch aus dem Lautsprecher, auf dem Hong Konger Hartplatz dagegen in waschechtem chinesisch. Die Fülle der Sprach- und Soundsamples ist wahrlich eine Besonderheit bei Sampras Extreme Tennis: Durch geschickte Programmierung entstand hier eine Art "intelligente Soundkulisse", die sich von selbst auf das Spielgeschehen einstellt. Man glaubt mit der Zeit tatsächlich von realen Zuschauern umgeben zu sein, die das Spiel genau verfolgen und bestimmte Spielzüge entsprechend "honorieren". ds



**„** So gut kann also eine zeitgemäße Tennis-simulation aussehen, wenn nur die richtigen Leute am Werk waren: butterweiche Bewegungsabläufe der Spieler gepaart mit einer guten Aufschlagsteuerung (Ihr markiert den Aufschlagpunkt mit einer "Linse" à la Jimmy Connors Tennis, die in drei verschiede-



Jedes Match wird anschließend im Fernsehen besprochen



In der vorderen Hälfte geht gerade ein versteckter Spieler in die Knie

nen Geschwindigkeiten erhältlich ist), werden durch eine spitzenmäßige Soundkulisse abgerundet. Zu zweit gegeneinander oder zu viert macht Sampras Tennis auf der PlayStation extremely viel Spaß. Mit den vier verschiedenen Schlagvariationen, die jeweils auch in angeschnittener Form angewendet werden können, bieten sich eigentlich schon

genug Möglichkeiten, die Gegner aus der Ruhe zu bringen. Schön wäre es, wenn man die Schlagstärke zusätzlich noch bei jedem Schlag, und nicht nur beim Aufschlag regeln könnte. Ansonsten gibt's aber eigentlich nichts zu meckern. Für Tennisfreunde ist S.E.T. ein Muß – zur Zeit gibt es einfach kein besseres Spiel in dieser Sparte. **„**



In diesem Menü kan man die Eigenschaftswerte der Spieler individuell verändern

System: Playstation

Spieletyp: Tennisspiel

Megabit: CD

Hersteller: Codemasters

Testversion: Codemasters

Spieler: 1 bis 4

Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 75%

Musik: 40%

Soundeffekte: 85%

Spiel-spaß **80%**

**MAGIC**  
Entertainment Center

Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!

PC CD-ROM 3DO Nintendo Saturn Sony Playstation

Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!

Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61 Steinbrinkstr. 255  
47198 Duisburg-Homberg 48145 Oberhausen-Sterkrade  
Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr Mo - Sa von 11-20 Uhr

# TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).

NABU Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

**NABU Naturschutzbund Deutschland**

BEI UNS IST EUER GELD GUT AUFGEHOBT!

**dynatex**



0231 / 573233 oder 556140  
Mo - Fr 9.30 - 17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

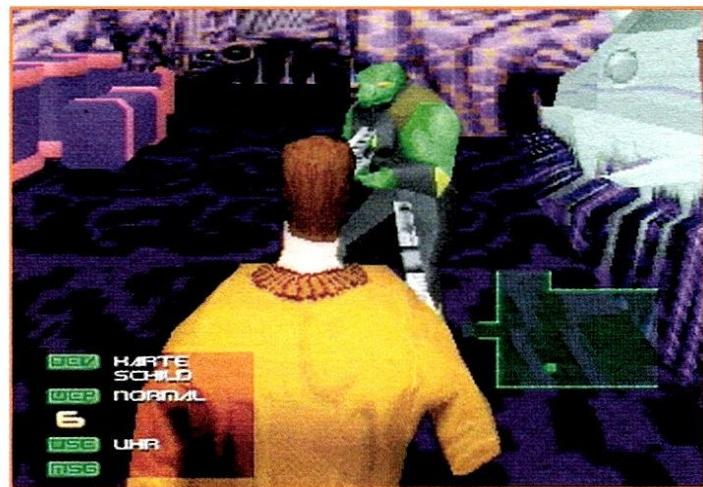
GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PlayStation



**SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM**

**WOW !!!** ca. 35 spielbereite Konolen warten auf Euch im Erlebniscenter-Dortmund...  
LÄDEN DORTMUND · Brück Str. 42-44 · 44135 Dortmund · Tel. 0231 / 571460  
LÄDEN ESSEN · Rüttenscheider Str. 59  
45130 Essen · Tel. 0201 / 196652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>  
Händler sind willkommen Fax: 0231 / 521553



Taucht ein Feind auf, wird automatisch an das Geschehen gezoomt

Per Knopfdruck zückt Conrad seine Knarre und geht in Schußstellung

Vor knapp zwei Jahren begeisterte das Action-Adventure *Flashback* die gesamte 16-Bit-Gemeinde. Mit *Fade to Black* präsentiert Delphine die 3D-Fortsetzung des beliebten Sci-fi-Thrillers. Die Geschichte knüpft nahtlos an der des Vorgängers an: Nachdem Spezialagent Conrad B. Hart seine Erzfeinde, die Morphs, besiegt hat, begibt er sich in den Gefrierschlaf und tritt die weite Rückreise zur Erde an. Kurz vor der Ankunft wird er erneut von den Morphs abgefangen und findet sich nach einer unsanften Auftauprozessur auf dem Gefängnisplaneten 'New Alcatraz' wieder. Dort trifft er auf seinen alten Kumpel John O'Connors, der seit längerem einen Ausbruch plant und Conrad gleich mit einbezieht. Ab diesen Zeitpunkt steuert Ihr die Heldenfigur, und Eure Mission

### Missing in Space

## Fade to Black

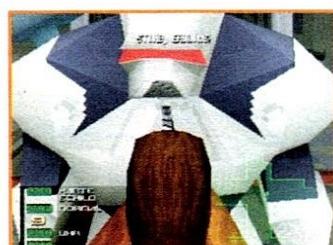
besteht darin, die Macht der Morphs zu schwächen und schließlich aus dem Gefängniskomplex zu entkommen. Auf Eurem beschwerlichen Weg müssen zahlreiche Minispiele gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Monster gekillt werden. Mit einer spärlichen Handfeuerwaffe zieht Ihr durch verwinkelte Korridore und lehrt die außerirdische Allianz das Fürchten. Alle Feindobjekte setzen sich, wie die Umgebung, überwiegend aus texturierten Polygone zusammen. Conrad kann rennen, springen, kriechen, zur Seite springen und auf Knopfdruck die Waffe zücken.

Das heißt, Ihr marschiert relativ frei durch detaillierte 3D-Kulissen, die wie beim Film, aus verschiedenen Blickwinkeln präsentiert werden. ws



*super*

„ Warum *Fade to Black* auf dem PC-Sektor keine größeren Erfolge verbuchen konnte, ist mir völlig schleierhaft. Die 3D-Engine scrollt, zoomt und dreht flüs-



Unterwegs trefft Ihr auf teils absonderliche Blechkameraden



In einem späteren Level steuert Ihr ein Minischiff durch die Gänge

sig und bietet dabei sogar noch mehr Detailreichtum (Texturen) als das Original. Drumherum werden jede Menge Gegenstände, originelle Rätselkost, spannende Ballerduelle und eine sehr gute deutsche Sprach-Synchronisation geboten. Auch in puncto Spieldesign stimmt nahezu alles: Eine durchdachte Joystick-Steuerung, die nicht besser gelingen hätte können und viele verzackte Levels motivieren kräftig. Die Animation aller Sprite-Objekte sind hervorragend in Szene gesetzt, zudem sorgt das wandlungsfähige Feindvolk und zahlreiche Geheimräume für bemerkenswerte Abwechslung. Trotz des verdammt hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrades kann ich *Fade to Black* jedem Action-Adventure-Fan nur weiterempfehlen. „

**System:** Playstation  
**Spieldaten:** Action-Adventure

**Megabit:** CD

**Hersteller:** EA/Delphine

**Testversion:** EA

**Spieler:** 1

**Features:** Passwort, Memory Card-Save

**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 7

**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 75%

**Musik:** 53%

**Soundeffekte:** 72%

**Spielspaß** **78%**

Dem allgemeinen Trend zur Umsetzung folgend, gibt's nun das groovige 3D-Panzer-spektakel auch für die Playstation. Wie auf dem Saturn steigt Ihr als Frischling in die Söldner-truppe "Da Wardenz" ein, um dem weltweiten Bösen einen großkalibrigen Riegel vorzu-schieben. Dieser gestaltet sich als Kampfpanzer vom Typ Predator und verfügt neben den unbegrenzten Standardwaffen



*Shellshock kracht auf der Playstation genauso schön, wie auf dem Saturn. Die Umsetzung ist fast 1:1 gelungen.*



Haubitze und MG über SAM-Ab-schußrampen (Raketen müßt Ihr vom Missionshonorar kaufen) und ein Funkgerät. Damit ruft Ihr im Notfall Euren Kumpel "911", der dann (nach wuchermäßiger Bezahlung, versteht sich) mit seiner A10 einen Luftangriff fliegt. Des weiteren kauft Ihr Panzerung, Motor-Tuning und Waffen-Upgrades. Die Missio-nen reichen wieder von "Mach' alles platt" über Geiselbefreiung

bis hin zum Geleitschutz. Zum Spiel gibt's Hip-Hop-Sound und lässige Kommentare über Funk. Spielstände sichert Ihr per Me-emory-Card oder Paßwort. js

gen nicht gefeilt. Nach wie vor ist die Steuerung nicht ganz Panzer-gerecht, die Über-sichtskarte ein Witz, Fairneß oft ein Fremdwort und die spielerische Abwechslung nicht gerade überragend. Wie-der muß ich sagen: "Nett, kra-chig, groovy – aber nicht hitverdächtig." , ,



**„ Die Umsetzung vom Saturn auf die Playstation ist nahezu 1:1 geglückt. „Nahezu“, weil Ihr entfernte Feinde auf der Playstation nur als undeutliche Schatten aus-macht und der Vorrat an Sprachsamples im Vergleich zur uns gezeigten Saturn-Version geringfügig aufgestockt wurde. An den Mängeln der Saturn-Ausgabe wurde hinge-**

**System: Playstation**

**Spieldtyp:**

**Panzersimulation**

**Megabit: CD**

**Hersteller: Core Design**

**Testversion: Centre Gold**

**Spieler: 1**

**Features: Speicheroption**

**Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7**

**Preis: ca. 130 Mark**

**VG-Altersempfehlung: ab 12**

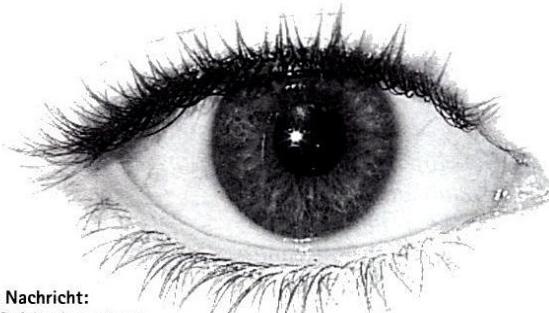
**Grafik: 72%**

**Musik: 76%**

**Soundeffekte: 70%**

**Spiel-spaß 69%**

**Die gute Nachricht:  
Radioaktivität sieht  
man nicht.**



**Die schlechte Nachricht:**

Gorleben. Die Gefahr einer atoma-ren Katastrophe. 40 kg Plutonium, sind seit 1995 in einem Castor-Behälter zwischengelagert. Ein Leck würde Grundwasser und damit Nahrungsketten verseuchen. ROBIN WOOD: "Radioaktivität sieht man nicht, wir leiden aber unter ihren Folgen. Nur 1 Millions-tel Gramm Plutonium zum Beispiel tötet einen Menschen." ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.

Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
ROBIN WOOD e.V. - Postfach 10 21 22 -  
28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200  
Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

Mit 5,- DM Portobebilage in Briefmarken helfen  
Sie uns, Verwaltungskosten zu sparen. Danke!

**ROBIN WOOD**

Gewaltfrei e. Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e. V.

Aktiv für die Umwelt

**MEGA GAME POINT**

Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresden

**PSX-Spiele**

**DER MULTI-UMBAU FÜR PSX IST DA!**

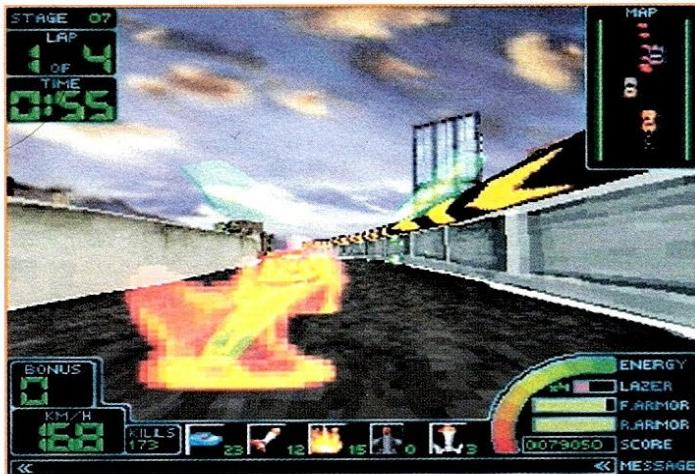
Einbausatz m. Lotanleitung	99,95	Joypad Commander	39,95
Einbau bei uns.....	119,95	Joypad Ascil	44,95
Resident Evil us	109,95	RGB-Kabel	39,95
Alien Trilogy us	109,95	Memory-Card	49,95
Viewpoint us	89,95	Memory-Card Plus 8Meg	89,95
Total Eclipse Turbo us	69,95	Pad-Verlängerung	19,95
Return Fire us	109,95	Action Replay Professional	89,95
Skeleton Warrior us	109,95	Linkkabel	49,95
Poed us	109,95		
Descent us	89,95		
Ridge Racer Revolution dt	99,95		
Need for Speed dt	89,95		
Alien Trilogy pal unzens.	99,95		
Tho Shin Den 2 dt	99,95		
Adidas Power Soccer dt	89,95		
Rise 2 Ressurection dt	84,95		
Galaxy Fight dt	84,95		
Shellshock pal	89,95		
Panzer General dt	89,95		
NBA in the Zone dt	89,95		
NBA Live 96 dt	99,95		
NHL Face Off dt	99,95		
3D-Shooter dt	89,95		
Liu Kang 3 dt	119,95		
Loaded dt	89,95		
Philosoma dt	89,95		
True Pinball dt	89,95		
Thunderhawk dt	89,95		
! Zero Divide dt	59,95 !		
! Cyber Sled dt	59,95 !		
! Lone Soldier dt	59,95 !		
! Hi Octane dt	59,95 !		
! Jupiter Strike dt	59,95 !		
! Starblade Alpha dt	59,95 !		
! Hyper Parodius dt	59,95 !		
...und viel Lecker-Zubehör.....	89,95		
Namco NeGcon Pad	89,95		
Mad Katz Lenkrad	149,95		

**Saturn-Spiele**

**Boddenbacher Str. 30 · 01277 Dresden**

**Tel. 0351/252 6611**

**Auch Ankauf und Inzahlungnahme  
von Videospielen und Konsolen**



*Ballern – Ausweichen – Schnellersein, darauf kommt's an*

Endlich ist es soweit, *Impact Racing* kommt in die Läden. Das Erstlingswerk von Dublin Fun Com haben wir Euch ja schon im Preview vorgestellt. Es handelt sich um ein 3D-Rennspiel, bei dem hemmungslos geballert wird. Für jeden Kurs gibt's ein Zeitlimit, das Ihr nur einhalten könnt, wenn Ihr verteuft gut fahrt, "Kriecher" mit Waffengewalt aus dem Weg räumt und Minen sowie brennenden Benzinlachen geschickt ausweicht. Natürlich könnt Ihr Gegner auch rammen, dabei leidet Eure Karre aber genauso wie alle anderen. Werdet Ihr von Raketen getroffen oder lauft auf eine Mine auf, nimmt zuerst die Stärke des betroffenen Schildes ab, dann geht's Euch an die Energie. Gott sei Dank hinterlassen zerstörte Gegner



Nach bestandener Bonus-Runde wird aufgerüstet. Die Grafik ist superflott.



*Zentimeter vor dem Ziel erreichte mich hier das "Time Out"*

## Ohne StVO Impact Racing

Extras. War der Übeltäter vor Euch, müßt Ihr das Extra aufsammeln, gab der Feind hinter Euch das Lenkrad ab (durch Minen oder Flammenwerfer) wird Euch das Goodie automatisch gutgeschrieben. Extra-Zeit, Raketen, Minen, Sprit für den Flammenwerfer, Smart-bombs, Schild-Power und Lebensenergie liegen auf der Straße. Allerdings habt Ihr nicht von Anfang an alle Waffen. Macht Ihr im Rennen genügend Feinde nieder, geht's ab in eine Bonusstufe, in der Ihr nach ausreichendem Overkill eine neue Waffe bekommt. Dann dürft Ihr auch sogleich ein Paßwort notieren,

oder den Spielstand auf der Memory-Card festhalten. Neben den krachigen Soundeffekten verwöhnen dabei rasanten Technoklänge Eure Lauschlappen. js



**„Soo toll sieht *Impact Racing* auf Anhieb gar nicht aus. Wenn Ihr aber erst einmal auf der Piste seid und die tolle Geschwindigkeit er-**



*Dich krieg' ich! Gegner im Fadenkreuz haben nichts zu lachen.*

lebt, wird's schon halbwegs interessant. Dazu noch die granatenmäßige Dauerfeuer-Action plus den feinen Techno-Sound – schon läßt Euch das Teil keine Ruhe mehr. "Schweißtreibend" wäre das erste Wort, das mir zu *Impact Racing* einfällt. Das Spiel ist simpel gemacht, vom Renn-Realismus fehlt jede Spur, und trotzdem kann man sich allenfalls über etwas mangelnde Abwechslung beklagen. Die Motivation röhrt hauptsächlich vom Extrawaffen-System her: "Welche Wumme krieg' ich wohl als nächstes?", treibt Euch von einem Level zum nächsten. *Impact Racing* ist sicher kein Spiel, das in die Geschichte eingeht, trotzdem ist es gut durchdacht, prima spielbar und bietet hübsch fetzige Action. „

<b>System:</b>	Playstation
<b>Spiletyp:</b>	Rennspiel mit Action
<b>Megabit:</b>	CD
<b>Hersteller:</b>	Dublin FunCom
<b>Testversion:</b>	Virgin
<b>Spieler:</b>	1
<b>Features:</b>	Paßwort, Speicheroption
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	5 bis 8
<b>Preis:</b>	ca. 120 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab 6
<b>Grafik:</b>	60%
<b>Musik:</b>	65%
<b>Soundeffekte:</b>	68%

**Spiel-spaß** **71 %**

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

**SUPER NINTENDO:**

Asterix & Obelix	PV 119,95	Wizardry V	US 79,95
Bass Tournament	US 129,95	WWF Arcade Game	DV 99,95
Big Sky Trooper	DV 79,95	Yoshi's Island	DV 109,95
Brainlord	US 79,95	Zombies	DV 49,95
Breath of Fire 2	DV 109,95	Zoop	DV 69,95

**MEGA DRIVE:**

Aero the Arcobat	DV 119,95
Animaniacs	DV 99,95
Awesome Possum	US 59,95
Balloon Boy	US 24,95
Daffy Duck	DV 119,95
Demolition Man	DV 119,95
Donald Duck in MMalla	DV 119,95
Earth Defensc	US 24,95
Ecco jr.	US 69,95
Exo Squad	US 59,95
FIFA Soccer 96	DV 109,95
Garfield	DV 119,95
Light Crusader	DV 119,95
Madden 96	DV 109,95
Mario Basler Feverpitch	DV 109,95
Marsupilami	DV 99,95
Micro Machines 96	DV 49,95
Mighty Max	DV 49,95
NBA Action 95	DV 109,95
NBA Live 96	DV 109,95
NHL 96	DV 109,95
PGA Golf 96	DV 109,95
Phantasy Star IV	DV 129,95
Primal Rage	DV 119,95
Slammasters	DV 39,95
Shadowrun	US 69,95
Sonic Compilation	DV 119,95
Spirou	DV 109,95
Spot goes to Hollywood	DV 109,95
Star Trek - Deep Space Nine	DV 109,95
Stargate	DV 39,95
Story of Thor	DV 119,95
Super Skidmarks	DV 99,95
Theme Park	DV 109,95
Vectorman	DV 49,95
Viewpoint	US 99,95
Whac-A-Critter	US 24,95
WWF Arcade Game	DV 99,95

**SEGA SATURN:**

Alone in the Dark 2	DV 94,95
Bases Loaded	US 119,95
Battle Arena Toshinden	DV 99,95
Bug!	DV 99,95
Cyberia (dt. Texte)	US 119,95
Clockwork Knight 2	DV 99,95
Congo	US 119,95
Darius Gaiden	JP 69,95
Darius Gaiden	DV 89,95
Daytona USA	DV 89,95
Digital Pinball	DV 89,95
D	DV 89,95
Dead Heat	JP 119,95
Defcon 5	US 119,95
Earthworm Jim 2	US 99,95
Euro 96 Soccer	DV 89,95
F1 Challenge	DV 99,95
FIFA Soccer 96	DV 89,95
Galactic Attack	DV 89,95
Gebockers	JP 119,95
Ghen War	US 109,95

Golden Axe	DV 89,95
Gruduis Deluxe	JP 119,95
Gunbird	JP 129,95
Gungriffon	JP 119,95
Heberekes Popoitto	DV 89,95
Hang On GP 96	DV 99,95
Hi-Octane	DV 69,95
High Velocity	US 109,95
In the Hunt	JP 139,95
Intern. Victory Goal	DV 89,95
Johnny Bazookatone	DV 79,95
Lode Runner	JP 119,95
Magic Carpet	DV 89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV 129,95
Mega Man X	JP 114,95
Myst	DV 89,95
Mystaria	DV 99,95
NBA Jam T.E.	DV 89,95
NHL All Star Hockey	DV 99,95
Panzer Dragoon	DV 89,95
Panzer Dragoon 2	DV 89,95
Parodius Deluxe	DV 89,95
Pebble Beach Golf	DV 89,95
Powerful Baseball	JP 89,95
Rayman	DV 89,95
Robotica	DV 89,95
Sega Rally	DV 99,95
Shanghai Triple Threat	US 79,95
Shellshock	DV 89,95
Shinobi X	DV 99,95
Sim City 2000	DV 99,95
Slam Dunk	JP 69,95
Slam 'n Jam	US 119,95
Theme Park	DV 99,95
Thunderhawk 2	DV 89,95
The Horde	US 89,95
Titan Wars	DV 99,95
Vallora Valley Golf	DV 89,95
Vampire Hunter	JP 129,95
Victory Golf	JP 109,95
Victory Boxing	DV 89,95
Virtua Cop	DV 139,95
Virtua Fighter 2	DV 99,95
Virtua Fighter Remix	DV 69,95
Virtua Racing	DV 89,95
Virtual Hydride	DV 89,95
Wing Arms	DV 89,95
Winning Post	US 119,95
WipEout	DV 89,95
World Adv. Md. Comm. 2	JP 99,95
World Series Baseball	DV 89,95
Worms	DV 89,95
WWF: The Arcade Game	US 109,95
X-Men	DV 89,95

**SONY PLAYSTATION:**

3D Lemmings	DV 89,95
Agile Warrior	DV 69,95
Alone in the Dark 2	DV 99,95
A Train (dt. Texte)	US 109,95
Air Combat	DV 89,95
Alien Trilogy	DV 94,95
Assault Rigs	DV 59,95
Battle Arena Toshinden	DV 89,95
Bust-A-Move 2	US 79,95
Cyberia	US 109,95
Cyber Sled	DV 89,95
D	DV 89,95
Destruction Derby	DV 99,95
Defcon 5	DV 89,95
Descent	DV 79,95
Discworld	DV 89,95
Extreme Games	DV 84,95
Extreme Pinball	DV 84,95
Falcata	JP 69,95
FIFA Soccer 96	DV 89,95
Gex	DV 99,95
Goal Storm	DV 99,95
Ground Stroke	JP 99,95
Heberekes Popoitto	DV 79,95
Hi-Octane	DV 69,95
Hyper Formation Soccer	JP 99,95
Iron Slam (Wrestling)	JP 149,95
Johnny Bazookatone	DV 79,95
Kings Field	US 109,95
Lone Soldier	DV 89,95
Magic Carpet	DV 89,95
Metal Jacket	JP 49,95
Mickey's Wild Adventure	DV 89,95
Namco Museum Vol. 1	JP 139,95
Namco Museum Vol. 2	JP 149,95
NBA in the Zone	US 89,95
Need for Speed	DV 89,95
NFL Gameday	DV 99,95
NHL Face Off	DV 99,95
Novastorm	DV 89,95
Panzer General	DV 84,95
Parodius Deluxe	DV 89,95
PGA Tour Golf 96	DV 89,95
Philosoma	DV 59,95
PoEd	DV 89,95
Power Serve (Tennis)	DV 89,95
Psycho Detective	DV 84,95
Primal Rage	US 109,95
Puzzle Bobble 2	US 84,95
Ran Soccer	DV 84,95
Rapid Reload	DV 89,95
Rayman	DV 84,95
Resident-Evil	US 114,95
Return Fire	US 119,95
Ridge Racer	DV 99,95
Ridge Racer Revolution	DV 94,95
Rise of the Robots 2	US 119,95
Road Rash	DV 89,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US 109,95
Sidewinder	JP 139,95
Shellshock	DV 79,95
Skeleton Warriors	US 109,95
Slam 'n Jam	US 109,95
Starblade Alpha	DV 59,95
Street Fighter Alpha	US 89,95
Shockwave Assault	DV 59,95
Tekken	DV 99,95
Tekken 2	JP 149,95
Theme Park	DV 84,95
Thunderhawk 2	DV 89,95
Toshinden 2	US 99,95
Total Eclipse	DV 89,95
Total NBA	DV 94,95
True Pinball	DV 84,95
Twisted Metal	DV 89,95
Vampire Hunter	JP 139,95
Warhawk	DV 84,95
World Cup Golf	DV 89,95
Wing Commander 3	DV 99,95
WipEout	DV 99,95
Worms	DV 89,95
Zero Divide	DV 89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
Telefon: 0521/64234, 0521/64235 Fax: 0521/64235

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.  
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



Berührt Ihr die Stacheln an der Decke, habt Ihr ein Leben weniger

Geht den Extrawaffen die Puste aus, müssen neue Energiekapseln her

**S**achen gibt's, die gibt's gar nicht! Was Capcom den stolzen Besitzern der beiden wichtigsten 32-Bit-Systeme (ein identisches SAT-MMX3 ist bereits erschienen) hier unterzubringen versucht, ist eine 1:1 Konvertierung der gleichnamigen SNES-Version. Ja, Ihr habt richtig gelesen, Mega Man in 1A Super-Nintendo-Qualität ist jetzt auch auf der Playstation spielbar. Als kleines "Trostpflaster" kann sich der Käufer dieser CD während des Intros, und zusätzlich vor jedem neuen Level, noch ein kleines Anime-Filmchen mit dem blauen Maskottchen als Hauptdarsteller reinziehen. Ansonsten hat sich bis auf den Sound rein gar nichts verändert/verbessert. Die Rolle des notorischen Bösewichts wurde mal wieder mit Dr. Doppler besetzt. Besiegt



Besitzt Ihr das richtige Item, steigt Mega Man in den Mech

## Doppelgänger Mega Man X3

Ihr im Anfangslevel den ersten Boß, dürft Ihr danach auf der Karte selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge die folgenden acht Level durchgespielt werden. Nach jedem besieгten Obermotz steigt die Zahl Eurer Extrawaffen um den Faktor 1 an. Außerdem könnt Ihr in manchen Leveln wie gehabt Subtanks und Robo-Symbole einsammeln. Durch Einsatz der Robo-Items darf Mega Man an bestimmten Stellen in einen riesigen Mech umsteigen, mit dem sich Feinde viel einfacher plätzen lassen, bzw. mit dem es sich auch über ansonsten tödliche Stacheln drübermarschieren lässt. Betretet

Ihr irgendein Level zum zweiten Mal, könnt Ihr auf einer Art Röntgenbild sehen, ob sich noch wichtige Goodies in dieser Stage verbergen. ds



„Abgesehen davon, daß sich die letzten Mega Man Abenteuer immer mehr geähnelt haben, ist es ja wohl ein Witz, auf leistungsfähigeren Konsolen ein und dasselbe

Spiel ohne jegliche neuen Features von den 16-Bitern einfach nur „überzukonvertieren“. Wie wäre es denn zur Abwechslung mal mit etwas umfangreicheren Leveln, mehr Geschwindigkeit oder einer Spielfigur, die auch nach oben, anstatt nur seitwärts ballern kann? Langsam scheint Capcom wirklich die Puste auszugehen. Wenn Namco seine Arcade-Classics mit Uralt-Grafik auf CDs preßt, dann hat das noch irgendwo seine Berechtigung. Auf solch eine „veralteute“ Capcom-Konvertierung kann die Spielewelt aber getrost verzichten (es sei denn, jemand steht völlig auf Jump'n Runs und hat schon lange kein Mega-Männchen mehr vernascht). Uns hängt der Typ jedenfalls langsam zum Hals heraus.“



Im Vorspann erwartet Euch ein Mega-Man-Anime-Kurzfilm

System: Playstation

Spieldaten: Jump'n Shoot

Megabit: CD

Hersteller: Capcom

Testversion: Maro

Spieler: 1

Features:

Pawwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 61%

65%

Musik: 65%

Soundeffekte: 65%



Spiel-spaß **66%**

Der ewige Krieg zwischen Rebellen und dem Imperium nimmt nun andere Dimensionen an. In *Guardian Heroes* steuert Ihr einen Rebellenkämpfer durch das Seitenscroll-Kontingent, um dem Imperator eins auszuwischen. Dabei habt Ihr vier verschiedene Charaktere zur Auswahl, die sich in ihrer Kämpferklasse unterscheiden. Danach geht es in bester *Final Fight*-Manier durch ca. 20 Levels. Da das Spiel auch Rollenspielelemente in sich birgt, verzweigt sich die Story, und somit ändert sich auch die Stage-Anzahl. Der Held, der von einem computergesteuerten NPC (Non Playable

## Wirres Zeug **Guardian Heroes**

Character) begleitet wird, erhält für seine Verdienste Erfahrungspunkte. Zusammen mit einem Kumpel darf Ihr jedoch auch ein Beat'em Up bestreiten, wobei die Anzahl der Kämpfer unterschiedlich ist. Wieviele Charaktere Ihr dabei anwählen könnt, hängt davon ab, welche Stages Ihr im 1P-Modus bereits gemeistert habt.

tet



*geht so*



In den Stages wird bis zum Abwinken gekämpft



Im Rollenspiel-Part folgt danach ein kleiner Plausch

nitor. Als 2D-Beat'em Up kann es ebenfalls nicht überzeugen. Da fehlt es an der nötigen Steuerbarkeit. Zudem wirkt die Grafik eindeutig zu billig. So mit vereint *Guardian Heroes* leider nur zwei halbe Sachen. Aber zum "kurz mal abreagieren" eignet sich das

„ „

**System:** Saturn

**Spieldtyp:**

**Prügel-Rollenspiel**

**Megabit:** CD

**Hersteller:** Sega

**Testversion:** Sega

**Spieler:** 1 bis 2

**Features:** Speicheroption

**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 5

**Preis:** ca. 130 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 58%

**Musik:** 61%

**Soundeffekte:** 65%

**Spiel-spaß** **62%**

Nintendo 64 · PlayStation · Saturn  
SNES · SNK · PC CD-ROM

**JETZT DA !!!**

**Nintendo's ULTRA 64**

mit folgenden Spielen:  
sowie:  
**Sony-PSX-Umbau** 129,90 DM  
(alle Spiele laufen)

**Sony PSX-Spiele us:**

Olympic Summer Games	119,00 DM
Fox Hunt	119,00 DM
Beyond the Beyond	119,00 DM
Gun Ship 2000	119,00 DM
Space Hulk	119,00 DM
Buster Brothers	119,00 DM

**Sega Saturn Spiele us:**

VR Hokey	119,00 DM
Olympic Summer Games	119,00 DM
Fox Hunt	119,00 DM
Gun Griffon	119,00 DM
Alien Triologie	119,00 DM
Buster Brothers	119,00 DM

**Import-Spiele-Ankündigung Juni/Juli:**

**PSX:**  
King of Fighters  
Fatal Fury Real Bout  
Samurai Shodown III  
Track and Fields  
Project Overkill  
Pete Sampras Tennis  
Die Hard Triologie  
Resident Evil dt.

**Saturn:**  
Samurai Shodown III  
Fatal Fury Real Bout  
Nights into the Dreams

**B&B**  
l m p o r t

Espelsweg 8  
56651 Niederzissen  
Fon 02636/970212  
u. 02636/80191  
Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten...  
...rufen Sie uns an

Anschlußkabel, Adapter, Umbau und Jockstick-verlängerungen - kein Problem - Fragen Sie uns...

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die entstandenen Lieferkosten mit DM 20,00.

SONY IMPORT

SATURN IMPORT

SONY PAL

SATURN PAL

NINTENDO 64

Resident Evil (us) 115,-	Night Warriors (us) 115,-	Impact Racing 89,-	Sim City 89,-	BEI UNS AB DEM
RnR Racing 2 (us) 115,-	Amok (us) 115,-	Formula One 99,-	Destruction Derby 89,-	25.06.96
Syndicate Wars (us) 115,-	Earthworm Jim 2 (us) 115,-	Panzer General 89,-	Streetfighter Zero 89,-	MIT ALLEN SPIELEN
Jump. Flash 2 (jp) 139,-	Buster Bros (us) 115,-	Resident Evil 99,-	Casper 89,-	UND SÄMTLICHEN
Tekken 2 (jp) 139,-	Skeleton Warriors (us) 115,-	Track&Field 89,-	Alien Trilogy 89,-	ZUBEHÖR ERHÄLTICH !!!
Die Hard Trilogy (us) 115,-	Scorcher (us) 115,-	Ridge Racer Rev. 99,-	Descent 89,-	PREISE AUF ANFRAGE !!!
Puzzle Bobble 2 (jp) 139,-	Die Hard Trilogy (us) 115,-	Streetfighter Zero 89,-	Formula One 99,-	

\*PSX BOOT CHIP 90,-

WA H N S I N N : MULTINORM PSX + RGB KABEL + ALIEN TRILOGY US ==> 619 DM !!!!!!!

SNES/SUPER FAMICOM: Fragt nach unseren Neuheiten! SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & GB AUS HONG KONG HIER ERHÄLTICH !!!

IHR WOLLT NOCH MEHR ?? IHR HABT FRAGEN ?? EINFACH ANRUFEN !!!! oder VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)

**TÄGLICH NEUHEITEN AUS USA & JAPAN !!!**

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10 DM + 3 DM NN Gebühr



*Der deutsche Sprecher haut die ganze Zeit nur dumme Sprüche raus*

Von 47 Mannschaften, die am größten europäischen Fußballereignis teilnehmen, haben sich 4x4 Teams für die Endrunde in England qualifiziert. Eben jene 16 Finalisten stehen Euch bei Gremlins superschön animierter und offiziell lizenziertem Simulation zur Auswahl. Das ist im Prinzip auch schon der einzige Unterschied zur Playstation-Version (kam unter dem Namen Actua Soccer, bzw. ranSoccer auf den Markt), bei der mit 43 internationalen Teams um den World-Cup gekämpft wird. Außer bei Victory Goal '96, das noch nicht offiziell erhältlich ist, konnte unsereins auf Segas Zugmaschine noch nie so gelungene, flüssige Motion-Capture-Animationen bewun-



*Der Screenshot links gibt die Sicht der Ball-Kamera wieder. Durch den kleinen Ausschnitt sieht Ihr wenig vom Rest der Mannschaft.*

dern, wie hier bei euro '96. Im Gegensatz zu FIFA Soccer zeichnet sich Gremlins Machwerk allerdings nicht gerade durch eine Vielzahl von verschiedenen Schußenarten aus. Auf dem Joypad sind lediglich vier Buttons belegt. Wer sich an die Steuerung gewöhnen möchte, wählt den Trainingsmodus aus. Hier übt Ihr ohne Gegner Paßspiel und Torschüsse. Des weiteren existieren noch die zwei



*Wenn Ihr eine große Glotze besitzt, bietet sich diese Perspektive an*

## AUSLOSUNG

London  
Birmingham  
**ENGLAND**  
TÜRKI  
FRANKREICH  
SCHOTTLAND

Leeds  
Newcastle  
**DEUTSCHLAND**  
ITALIEN  
PORTUGAL  
RUMÄNIEN

Manchester  
Liverpool  
**DÄNEMARK**  
RUSSLAND  
BULGARIEN  
TSCHECHIEN

Sheffield  
Nottingham  
**SPANIEN**  
SCHWEIZ  
HOLLAND  
KROATIEN

- Auslosung
- Neu ziehen
- Fertig

*Ihr dürft selbst bestimmen, welches Land in welcher Gruppe spielt*

Mit UEFA-Segen

# euro 96 England



Modi "Freundschaftsspiel" und "UEFA Cup". Das gesamte Spiel wird von einem Sprecher mit deutschen Prollsprüchen "kommentiert".



*geht so*

**„** Die Actua-Grafik-Engine macht auf dem SAT fast noch eine bessere Figur, als auf der PS, zumindest, was die Flüssigkeit der Spielerbewegungen angeht. Leider läßt

dafür die Spielgeschwindigkeit zu wünschen übrig. Trotz Dauerdrücken der C-Taste (Turbo) hat man oft das Gefühl, nicht richtig vom Fleck zu kommen. Dieses Manko in Verbindung mit zu wenig Taktikmöglichkeiten lässt das offizielle UEFA-Cup-Spiel hinter vergleichbare Konkurrenzprodukte (von denen es allerdings noch nicht allzuvielen gibt) zurückfallen. Ein weiterer Schwachpunkt sind die sechs Perspektiven, von denen drei unbrauchbar sind. Bei der "Ballkamera"-Einstellung befindet sich das Leder auch schon mal außerhalb vom Bild, da der Saturn mit Zoomen nicht nachkommt. Wenigstens beschert Gremlin uns hier die Original-Spielernamen. Trotz geringfügigen Verbesserungen gegenüber der PS-Version besticht "euro '96" lange nicht so, wie Segas "Victory Goal '96". **„**

**System:** Saturn  
**Spieletyp:** Fußballspiel

**Megabit:** CD

**Hersteller:** Gremlin

**Testversion:** Sega

**Spieler:** 1 bis 4

**Features:**

Spielstände speicherbar

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 83%

Musik: 40%

Soundeffekte: 70%

**Spiel-spaß** **62%**



Welche Waffe darf's denn sein? Eine Haubitze wird zugebombt.

Für alle Konsolenstrategen, dürfte ein lange gehegter Wunsch in Erfüllung gehen – endlich gibt es *Advanced Military Commander* auch für Nicht-Japaner. Unter dem Namen *Iron Storm* ist nun die amerikanische Version zu haben. *Iron Storm* ist ein Strategiespiel, bei dem es um taktische Kriegsführung geht. Im Standard-Modus spielt Ihr je ein Szenario, im "Campaign-Mode" ist ein ganzer historischer Krieg zu gewinnen. Das Spielfeld ist in Hexfelder unterteilt. Einheiten werden grob in Flugzeuge, Basen, Schiffe, U-Boote, Infanterie und Panzer unterteilt. In Wirklichkeit kommen Hunderte von verschiedenen Einheiten vom Infanterie-Truppchen bis hin zum Flugzeugträger zum Einsatz. Per Joypad (oder Maus) ver-



Information gibt's satt, die Einheiten sind authentisch



Die grünen Felder zeigen an, wie weit Eure Einheit ziehen kann.

## Referenz in Hex Iron Storm

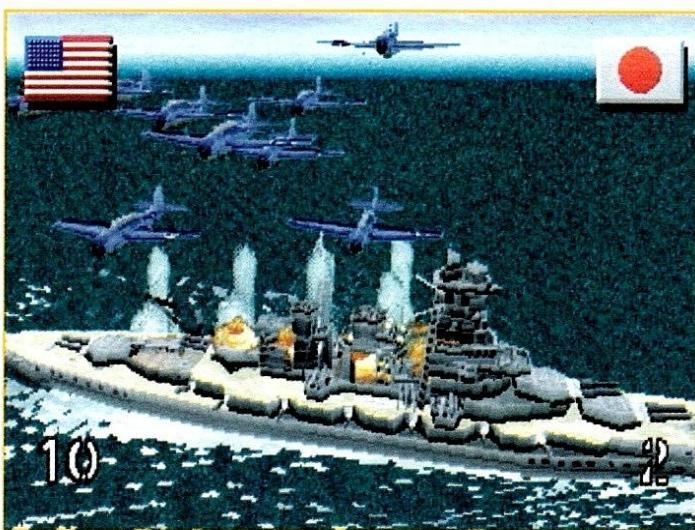


schiebt oder befehligt Ihr jede Einheit pro Zug einmal, dann ist der Gegner dran. Wenn zwei Einheiten aufeinanderstoßen, kann es zum Kampf kommen. Dazu wählt Ihr die Waffe und die zu bekämpfende Einheit aus und verfolgt in einer gerenderten Zwischensequenz das Geschehen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet der Zufall. Je nach Stärke der eingesetzten Einheit steigen oder fallen Eure Chancen allerdings gewaltig. Eroberungen bringen Geld für die Kriegskasse. Spiele sind jederzeit abspeicherbar, verbrauchen dabei allerdings immens viel Speicherplatz. js



**„** Gleich vorneweg: *Iron Storm* hat gegenüber der japanischen Version einen Nachteil, nämlich die Anleitung. Während man in Japan ein detailliertes Kriegshandbuch dazubekommt, beschränkt sich die englische Anleitung nur auf das Nötigste. Wichtige Feindheiten muß der Spieler selber herausfinden. Das Spiel an sich ist

schnell durchschaut, bis Ihr allerdings wirklich fit seid, wird's lange dauern. In jedem Kampf lernt Ihr etwas dazu und denkt Euch "Das nächste Mal krieg' ich's noch besser hin". Auf den ersten Blick ist das Angebot an Szenarios nicht gerade gigantisch. Ein einziges Spiel kann allerdings Tage dauern. Die Zwischensequenzen sind abschaltbar, was das Spiel beschleunigt. *Iron Storm* ist ungemein fesselnd. Es motiviert endlos und ist in meinen Augen das Hexfeld-Strategiespiel schlechthin. Bisher (und wohl auch in Zukunft) ist eine deutsche Version nicht in Sicht. Jeder Strategiefreund, der etwas Englisch versteht und einen Adapter besitzt, kommt an diesem "Jetzt-Schon-Klassiker" nicht vorbei. **„**



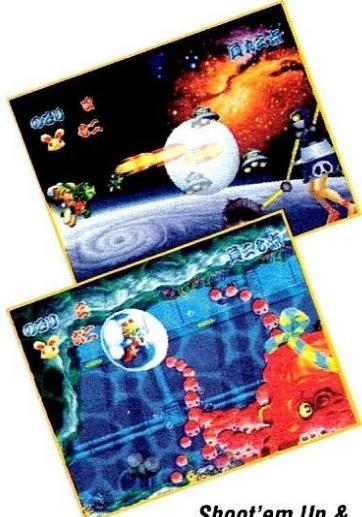
Jede Kampfsituation (und das sind viele) hat ihren eigenen Digi-Film

System: Saturn  
Spieltyp: Strategie  
Megabit: CD  
Hersteller: Working Designs  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Speicheroption (RAM-Modul empfohlen)  
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8  
Preis: ca. 140 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 65%  
Musik: 38%  
Soundeffekte: 67%



Spiel-spaß 90%



*Shoot'em Up & Jump'n Run – Jedes Element wurde „geklaut“.*



*Der mechanische Shogun Nobunaga hantiert mit Turteltauben*

Einnert Ihr Euch an jenes abgefahrene Shoot'em Up mit dem vielsagenden Namen *Keio Flying Squadron* fürs Mega-CD? Wer diese Frage auf Anhieb bejahen kann und zudem einen Saturn besitzt, darf sich nun auf die zweite Runde gefaßt machen. Nur, diesmal haben sich die Entwickler ein besonders kluges Spielkonzept ausgedacht: Es ist ein konventionelles Jump'n Run! Die insgesamt fünf Levels beinhalten so ziemlich alles, was seit *Donkey Kong Country* und *Earthworm Jim* zu einem standardmäßigen Action-Jumper dazugehört. So beginnt die Geschichte in einem Waldstück, führt u.a. über Achterbahnen und Unterwasser-Stages bis hin in den Weltraum. Auch wer kein Japanisch versteht, wird dabei kaum Mühe haben, die herumliegenden Items aufzuhaben und sinnvoll einzusetzen. Es existieren drei Sorten von Waffen-Extras: Ein Hammer, ein Regenschirm und Pfeil und Bogen, wobei immer nur eine Waffe aufgenommen werden kann. Alle anderen Items wie Tanuki-Skulpturen

*Die einzelnen Stages wurden meisterhaft in Szene gesetzt. Bunter geht's nicht mehr!*

oder Hinweisschilder dürft Ihr darüber hinaus aufnehmen und auf herannahende Gegner werfen. Ist so ein ganzer Level gemeistert, erfreut Ihr Euch an den teilweise vollanimierten und synchronisierten Zwischensequenzen. Aber Keio wäre nicht Flying Keio, wenn es nicht auch hitzige Luftgefechte gäbe. Dafür ist in den Levels 2 und 5 ausgiebig ge-

sorgt, denn hier mischen sich astreine Shooter-Passagen ins Jump'n Run

tet



*geht so*

**„** Als seinerzeit *Keio Flying Squadron* fürs Mega-CD erschien, wurde es als eine gelungene "Parodius-



*Oben: Anime-Sequenzen lockern die Handlung auf  
Rechts: Der fromme Mönch wirft mit seinen 1000 Köpfen herum*

"Parodie" hochgejubelt. Nun, drei Jahre später, hält sich die Begeisterung eher in Grenzen. Zwar ist das Spiel immer noch witzig und bunt, doch leider vermißt man in diesem zweiten Teil den erfrischenden Ideenreichtum von damals. Jedes Spielement hat man irgendwie schon bei *Donkey Kong Country* einmal gesehen, und die eilig dazwischengeklemmten Shoot'em Up-Einlagen können ebenfalls nicht überzeugen, da sie offensichtlich schlichtweg direkt vom Vorgänger herüberkopiert wurden. Auch bei der Steuerung macht sich trotz Turbo-Lauffunktion ein Gefühl der Trägheit breit, da sich die Spielfigur nicht flink genug steuern läßt. Es wäre wahrscheinlich viel besser gewesen, das Shoot'em Up-Gefilde nicht zu verlassen und dafür am Spielkonzept um so mehr zu tüfteln. Auch würde ich persönlich keine 140 Mark für ein Spiel ausgeben, das man in einer Stunde bei mittlerem Schwierigkeitsgrad durchgespielt hat. So bleibt *Keio Flying Squadron* nur ein mäßiges Jump'n Run, das man in dieser Form (fast) genauso auf dem Mega Drive hätte realisieren können.

**System:** Saturn  
**Spieletyp:** Jump'n'Run  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Victor Ent.  
**Testversion:** Archiv  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6  
**Preis:** ca. 140 Mark

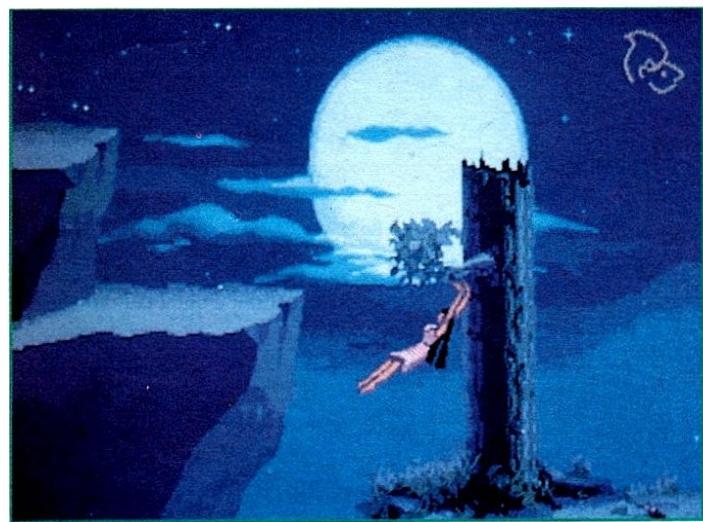
**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 66%  
**Musik:** 78%  
**Soundeffekte:** 69%

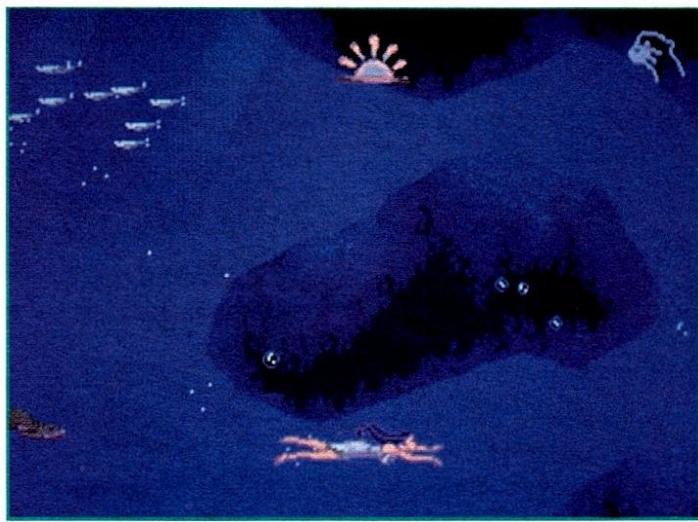


**Spiel-spaß** **58%**



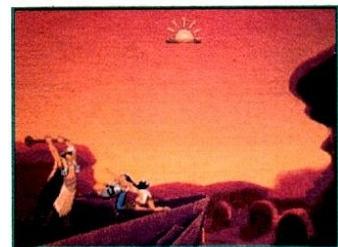


Romantik pur: Die Stimmung im Spiel ist einfach märchenhaft



Wenn Ihr dem Otter geholfen habt, kann unsere Heldin schwimmen

Was sich die Programmierer von *Pocahontas* hier vorgenommen haben, knüpft nahtlos an die Thematik des gleichnamigen Zeichentrickfilms von Disney an. Das leidige Thema der Gewalt wird in diesem *Jump'n Run* somit auf ganz besondere Art angesprochen. Euer Ziel ist es, die Indianerin *Pocahontas* und den Waschbären Meeko sicher durch die Wildnis zu führen. Unterwegs tauchen Rätsel und Hindernisse auf, die gemeistert werden wollen. Aufgaben wie Tiere in der Not zu retten oder unzugängliches Gelände zu bezwingen, gehören ebenfalls dazu wie ein Wettrennen mit einem Wolf. Jedesmal, nachdem Ihr einem Tier geholfen habt, verleiht es Euch besondere Fähigkeiten wie Schwimmen, Springen oder



Mit den Kräften der Natur hilft *Pocahontas* ihrem Geliebten

Gefahr: Die Engländer beginnen mit der Jagd nach Indianern

## Zurück zur Natur **Pocahontas**

Klettern, die Ihr in den nachfolgenden Stages einsetzen könnt. An den meisten Stellen benötigt Ihr jedoch die Hilfe Eures Gefährten Meeko, der ebenfalls besondere Fähigkeiten besitzt. Per C-Taste dürft Ihr während des Spiels zwischen den beiden umschalten, damit sie sich gegenseitig helfen können. Wie auch in den vorangegangenen Filmumsetzungen haben sich die Zeichner auch in *Pocahontas* viel Mühe gegeben. Die Animation ist nett und sehr flüssig, die optische Gestaltung märchenhaft schön. Das Ganze wird durch die Original-Musik aus dem Film untermauert.

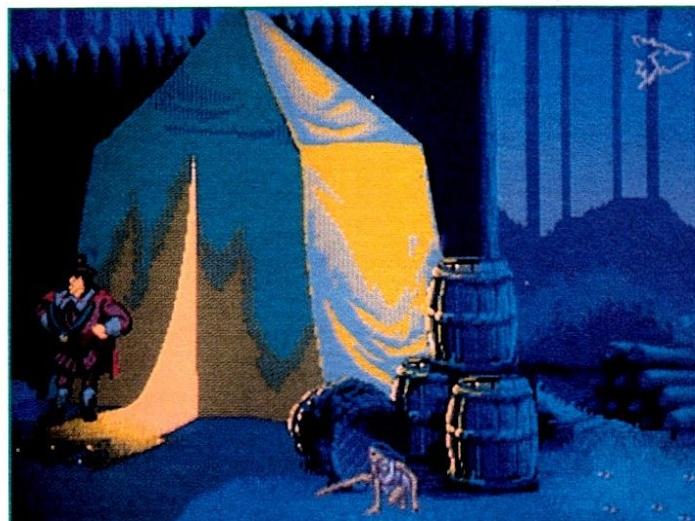
tet



geht so

**„** *Pocahontas* erinnert vom Spielprinzip an Natur-Adventures wie *Ecco the Dolphin* oder *Kolibri*. Herkömmliche *Jump'n Runs* in denen man sich mit Gegnern und Bossen herumärgern muß, kann man deshalb nicht zum Vergleich heranziehen. Obwohl die Spielidee genial ist, leidet *Pocahontas* an manchen Kinderkrankheiten. Die

Steuerung verhält sich bockig und läuft an vielen Stellen nicht synchron zur Animation. Schade, denn gerade die Bewegungsphasen von *Pocahontas* sind sehr nett gezeichnet. Die Kollisionsabfrage, die beispielsweise beim Besteigen von Felsen und Bäumen zum Einsatz kommt, wirkt auch etwas ungenau. So passieren bei Sprüngen gerne mal Fehltritte, die unweigerlich ins Continue-Nirvana führen. Im Großen und Ganzen ist *Pocahontas* ein anspruchsvolles *Jump'n Run*, das man in entspannter Atmosphäre spielen sollte. Noch besser ist es, wenn man den Kino-Film gesehen hat. Dann nämlich kann man die Story, die im Spiel per Zwischenscreens erklärt wird, sehr schön vergleichen.



**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** *Jump'n'Run*  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Disney Interact.  
**Testversion:**  
Disney Interactive

**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 71%  
**Musik:** 46%  
**Soundeffekte:** 44%



**Spielspaß** **65%**



**Super Mario RPG ist ein Mix zwischen Jump'n Run und Rollenspiel**



Kämpfe sind dank simpler Menüführung sehr einfach zu steuern

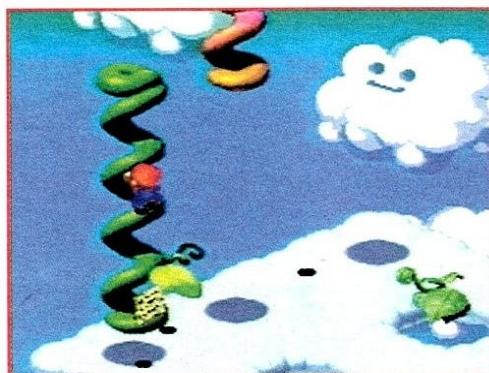
Bereits vor einem halben Jahr munkelte man in japanischen Fachkreisen: "Sollte sich das 16 Bit-Zeitalter dem Ende zuneigen, wird als allerletztes Super Nintendo-Spiel ein Mario-Rollenspiel erscheinen". Verständlich, denn im Land der aufgehenden Geishas gelten Mario und das Rollenspielgenre als die absoluten Kassenschlager. Eine Kombination von beiden war seit jeher der Traum aller Nintendo-Freaks. Nun scheint es soweit zu sein. Nur zwei Monate nach dem Japan-Release kommt nun die US-Version auf den Markt. Im Grunde baut sich *Super Mario RPG* so ähnlich auf wie beispielsweise *Super Mario World*. Zu Beginn befindet sich unser Held Mario in seinem Klempner-Haus, dem Ausgangspunkt der Reise. Auf einer Gesamtmap bewegt Ihr Euch von einer Stage zur anderen, wobei Ihr Euren Weggefährten wie Maro, Geeno Prinzessin Toadstool und Bowser begegnet und sie in die Truppe

## Marioaner-Sucht Super Mario RPG



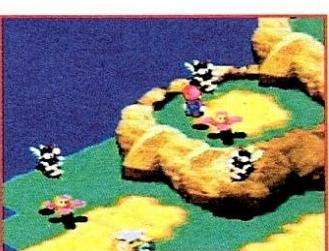
aufnehmt. In der grafischen Darstellung erscheint jedoch lediglich Mario. Betretet Ihr eine Stage, präsentiert sich eine isometrische Landschaft oder Stadt, wo Ihr Euch in einem gewissen Rahmen frei bewegen dürft. Meistens sind da-

bei Action-Passagen zu meistern, wie z.B. Felsenklettern, Schluchten überspringen oder akrobatische Hürdenrennen. In Schatztruhen findet Ihr nach altbewährter Mario-Manier zahlreiche Extras wie Pilze (Auffüllen von HP), Blumen (Addiert einen MP-Wert hinzu), Sterne (lässt Mario unverwundbar werden) oder

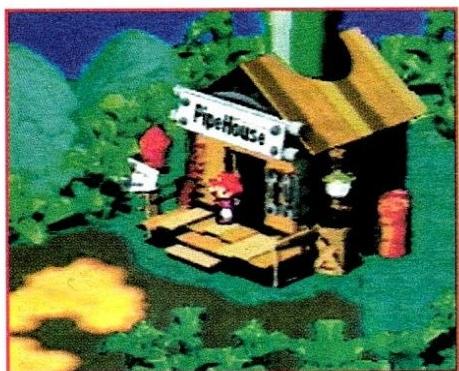


**Kletterpartien meistert Mario aus dem Handgelenk. Schließlich ist er auch ein Action-Held.**

Münzen (dient als Zahlungsmittel in Städten). In diesen Stages lauern aber auch viele Gegner. Da diese alle sichtbar sind, kann man sie mit Ausnahme von Boßgegnern natürlich alle umgehen, doch berührt Ihr einen, schaltet sich sofort das Kampfmenü ein. Dabei steht Ihr als dreiköpfiges Team in einem ebenfalls isometrischen Feld direkt dem Feind gegenüber und steuert per ABXY-Buttons die einzelnen Befehle. A steht für Attack (wenn Ihr auf den Knopf einhämmert, gibt's einen Special Attack), B für Abwehr und Flucht, mit X könnt Ihr Items einsetzen und schließlich darf Ihr mit Y Special Moves oder Zaubersprüche loslegen. In Städten kann man hingegen Geschäfte und Hotels besuchen oder einfach nur mit Leuten quatschen, die Euch nützliche Tips geben. Auch wichtige Events passieren in geschlossenen Ortschaften. Ist einmal ein Gegner nicht zu schlagen, könnt Ihr in jede beliebige bereits gemeisterte Stage zurückkehren und auf Erfahrungspunktejagd gehen. Dieses Feature kennen wir ebenfalls aus anderen Mario-Spielen. Unter den Stages sind auch interessante Orte, die man



**In den Stages sind die Gegner alle sichtbar**



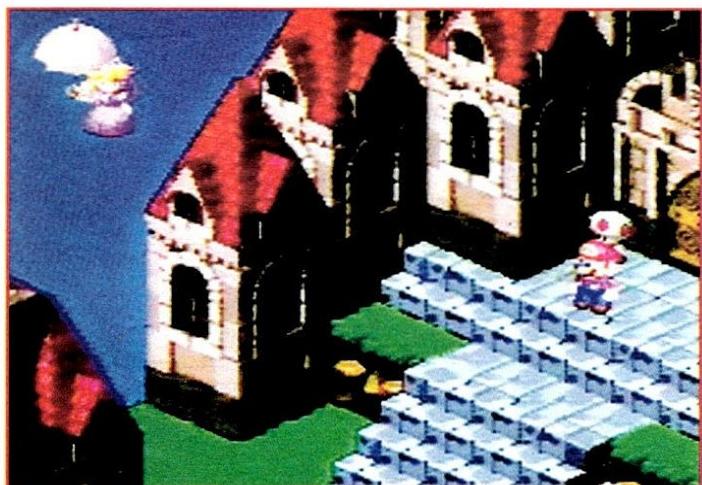
**Der Ausgangspunkt der Reise: Das Pipe House, wo Mario zu Hause ist.**



**Coaster-Fahrten erinnern an Donkey Kong Country. Hier sammelt Ihr viele Extras.**



**Zuvor aber geht es durch diese 3D-Stage. In Kurven müsst Ihr öfters bremsen.**



In Städten passieren meistens wichtige Events

auch gern mal so zum Zeitvertrieb besuchen kann. Yoshi's Island ist z.B. so einer. Hier könnt Ihr auf Yoshi reiten und gegen andere Yoshis unter Einsatz von Coochie-Items um die Wette rennen. Hierzu müßt Ihr genau im Rythmus der Musik auf die Tasten schlagen, damit Yoshi in Schwung kommt und das Tempo beschleunigen kann.



**Links:** Auf der Gesamtmap bewegt Ihr Euch fort. Bereits einmal geschaffte Stages dürfen beliebig oft besucht werden.



Nicht so ernst nehmen. Dieser Hundling will nur mit Euch spielen.



„Wer unentwegt Rollenspiele zockt (so wie meine Wenigkeit, höhö) wird irgend einmal feststellen, daß alle Titel, ob sie nun Final Fantasy heißen oder Dragon Quest, nach ein und dem selben Muster gestrickt sind. Spätestens nach 5000 Stunden Monsterfeldzug und 3000

Stunden Einkaufsbummel in irgendwelchen Städten auf schwebenden Kontinenten, verliert Ihr den Überblick und beginnt zu phantasieren. Hieß der Held nun Adol oder Locke? War das Schwert des Mana stärker oder die Lanze des Drachenritters? Und dann beginnt man sich nach einem Spiel zu sehnen, wo man die Namen der Charaktere nicht wieder vom neuen lernen, und sich den Kopf nicht über den Sinn des Lebens zerbrechen muß. Und gerade für diese Sorte von Menschen, genannt auch manisch depressive Rol-

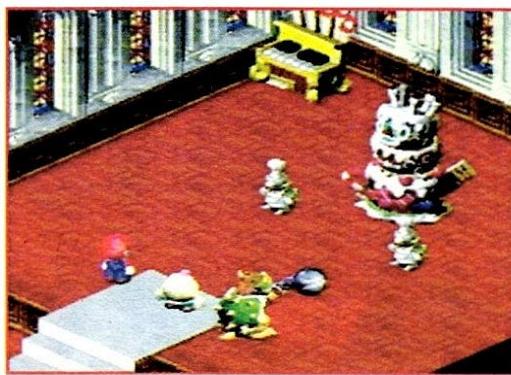


lenspielneurotiker, scheint Super Mario RPG genau das richtige zu sein. Die Story ist leicht verständlich, die Helden allseits be- und anerkannt. Es ist wie ein Kurlaub in Baden Baden, wo man sich den angestaunten RPG-Frust vom Leib schrubben kann. Für alle anderen, die im Leben noch nie ein Rollenspiel in der Hand gehalten haben (genannt auch Normalsterbliche) wird der Ein-

stieg in dieses Genre erheblich erleichtert, getreu nach dem Motto "Oh, Mario! Kenn' ich, nehm' ich!" Durch die Grundstruktur des Spiels, die stark an Super Mario World angelehnt ist, und die einfach zu handhabende Steuerung dürfte sogar ein Rhesusaffe auf Krückstöcken keine merklichen Probleme beim Spielen haben. Leider muß ich Euch aber vor einer wichtigen Sache warnen. Kauft Euch zunächst ein nicht umgebautes US- oder Japan-SNES wenn Ihr Super Mario RPG spielen wollt. Eine deutsche Version kommt definitiv nicht, und auf anderen Geräten läuft das Modul nicht, auch dann, wenn man einen Adapter dazwischenklemmt oder einen Umschalter eingebaut hat. Tja, so ist nun eben das Rollenspieler-Leben...“



Prinzessin Toadstool beherrscht die meisten heilsamen Zaubersprüche



Mario muß verhindern, daß die Prinzessin zwangsvermählt wird, und kämpft gegen eine Torte

**System:** Super Nintendo

**Spieltyp:** Rollenspiel

**Megabit:** 32

**Hersteller:**

**Square/Nintendo**

**Testversion:** Archiv

**Spieler:** 1

**Features:** Batterie

**Schwierigkeitsgrad:** 5

**Preis:** ca. 140 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

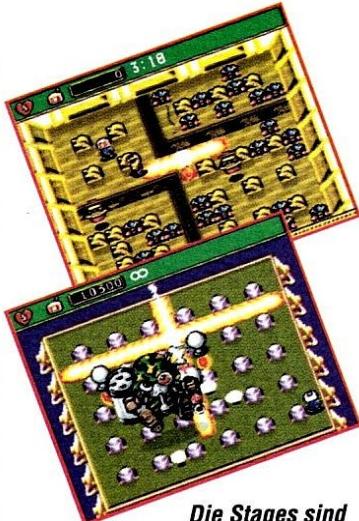
**Grafik:** 82%

**Musik:** 64%

**Soundeffekte:** 63%



**Spiel-spaß** **85%**



Die Stages sind wie immer schlicht und einfach aufgebaut



Auch in der neuesten Version macht der 5P-Modus am meisten Spaß



super

**„** Super Bomberman 4 umfaßt zum ersten Mal alle Features aus den Vorgängerversionen und bietet zudem neue Optionen. Am interessantesten ist hierbei der Maniac-Modus, wo Ihr die Anzahl und Art der Items getreu nach Worms ein- oder ausschalten könnt. So dürft Ihr Euch in eine Runde ohne jegliche Extras stürzen, oder das Spielfeld mit bis zu 60 Items zudecken. Allein schon wegen dieser Option lohnt sich der Kauf, gerade für hartgesottene Bombenleger. Der Normal-Modus präsentiert sich jedoch nicht so abwechslungsreich. Jeder Level birgt acht unterschiedliche Stages (davon je zwei Boß-Stages), die sich doch äußerlich kaum von einander unterscheiden. Zudem macht sich bei 5P-Spielen, insbesondere bei Mehrfachexplosionen ein störendes Ruckeln des Bildschirms bemerkbar.

**„**

Alljährlich beschert uns Hudson seinen traditionellen Sommerlochfüller. Und wie jedes Jahr haben die Entwickler dem Spiel weitere nützliche Optionen gespendet. Diese findet Ihr zunächst im Battle Game unter der Bezeichnung "Maniac-Modus". Hierbei können Anzahl und Art der Items im Vorfeld des Spieles selbst bestimmt werden. Dabei stehen Euch insgesamt 60 Einheiten zur Verfügung, die Ihr auf die verschiedenen Items zuweisen könnt. Für unerfahrenen Bomberjungfrauen gibt es zudem eine Handicap-Option, die Eurem Bombenleger bis zu fünf Extra-Leben bescheren. Erfreulich ist auch, daß die seit *Super Bomberman 2* schmerzlich vermißten Kick-Handschuhe wieder in das Item-Inventar aufgenommen wurden. Die aus *Super Bomberman 3* bekannten Reittiere tauchen nun in einer anderen Form auf. Diesmal sind es acht unterschiedliche Wesen, die allesamt besondere Eigenschaften besitzen: Ein Dinosaurier, der

Im Normal-Modus kämpft Ihr (wahlweise zu zweit) gegen Monster aus allen Zeitepochen. Vom Dinosaurier bis hin zum Außerirdischen ist alles vertreten, was Bomben legen kann

## Bombenstimmung Super Bomberman 4



Superbomben (strahlt durch Mauern), legt, ein Tiefseefisch, der durch Mauern schwimmt, eine Flunder, die Bomben wegkippen kann, ein Oktopus, der per Y-Taste beschleunigen kann, eine Eule, die Mauern einfach niederwälzt, eine Schildkröte, die sich in eine Rakete verwandelt und alles niederbrennt, was sich ihr in den Weg stellt, ein Luftballon-Wesen, das durch Bomben hindurchlaufen kann und schließlich ein außerirdisches Plüschtier, das Euch maximale Feuerkraft verleiht. Von diesen Tieren lassen sich maximal zwei gleichartige in Form von Eiern mit sich führen. So hat man auch automatisch drei Extraleben. Der Normal Play-Modus, das Ihr nun auch zu zweit spielen könnt, umfaßt vier Welten mit je acht Stages und eine Boßwelt mit sechs Stages, wo Ihr gegen alle Zwischen- und Endbosse aus den vorangegangenen Welten ankämpfen müßt.



Die größte Neuerung: Im Maniac-Modus darf Ihr Anzahl und Art der Items selbst bestimmen

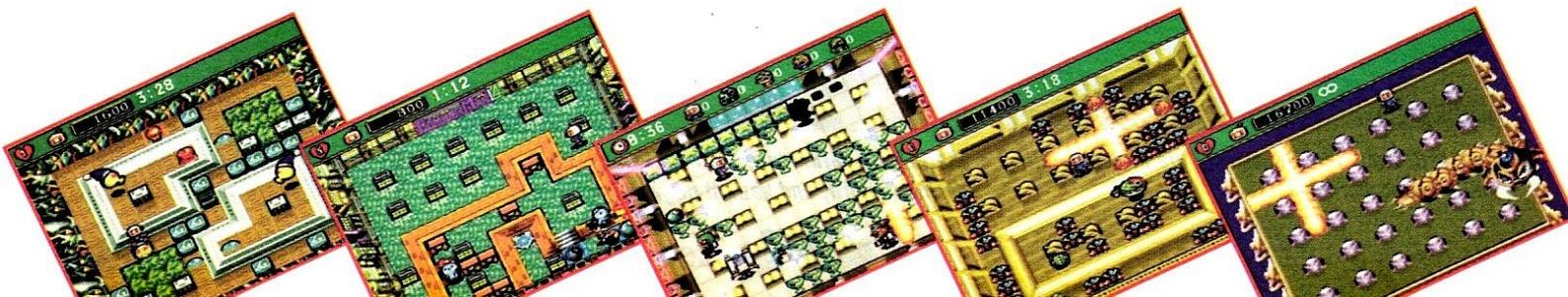
**System:** Super Nintendo  
**Spieletyp:** Action-Strategie  
**Megabit:** 12  
**Hersteller:** Hudson  
**Testversion:** Flying Arts  
**Spieler:** 1 bis 5  
**Features:** Continue, Paßwort, Multiplayer-Adapter  
**Schwierigkeitsgrad:** 4  
**Preis:** ca. 160 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 60%  
**Musik:** 72%  
**Soundeffekte:** 25%



**Spielspaß** **81** %



# Highscore für Abenteurer



Das multimediale Zeitalter hat begonnen.  
Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten  
Kick für Freizeit, Bildung und Home  
Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen

PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-  
Internet-Online-Messe, Brandheiße Spiele aus aller  
Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb.  
GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern  
den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-  
Airs und Raves sind der Hyperlink von der  
Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis.  
Willkommen in den unendlichen Weiten des  
Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**  
Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr  
Tagesausweis: DM 17,-

HANNOVER 28.8.–1.9.1996  
**CeBIT HOME ELECTRONICS**  
Die Erlebnismesse  
der multimedialen  
Generation

Deutsche Messe AG  
Messegelände · 30521 Hannover  
Info-Hotline: **0511 · 893 31 39**  
T-Online (Btx) \*32 300 80 #

**Internet**  
<http://www.cebit-home.de>

 DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER



## Nintendo 64

Endlich ist es da! Wir haben Tet schon wieder nach Japan geschickt, um uns einen Koffer voller Nintendo-64-Geräte samt Software zu besorgen. Natürlich gibt es Riesen-Previews zu den beiden ersten Spielen, Super Mario 64 und Pilotwings 64, außerdem nimmt Jan die Hardware unter die Lupe



## Crash Bandicoot



Obwohl Bandicoot als einziger der drei Konkurrenten keine völlige 3D-Freiheit bietet, preist ihn Sony trotzdem als Mario-64-Killer an. Wir haben hinter die Bühne geschaut, uns mit den Entwicklern unterhalten und natürlich Crash Bandicoot ausführlichst gespielt. Mehr dazu demnächst im Preview.

*Crash Bandicoot soll Segas Nights und Nintendos Mario 64 den Wind aus den Segeln nehmen. Ob das gelingt, steht in VG 8/96*

- Das Warten hat ein Ende.
- Auch auf japanisch ist Super Mario 64 ein Erlebnis
- 
- 
- 

Ausgabe **8/96**  
erscheint am  
31. Juli

## Impressum

**Chefredakteur:** Hartmut Ulrich (hu), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)  
**Leitender Redakteur:** Robert Zengerle (rz)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karelz (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaeidle (ws), Jan v. Schweinitz (js)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Bredien  
**Hotline:** Schari Egballi  
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:  
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046  
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr über CompuServe (go magna oder 74431.613)  
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout & DTP:** Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:  
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Titel-Artwork:** Nintendo  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Assistenz:** Petra Stübinger (962)  
**Anzeigenverkaufsleitung:** Carolin Gluth (305)  
**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (372)  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352); **Assistenz:** Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602  
**USA:** M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

**Einzelheft:** DM 5,80

**Jahresabonnement Inland:** (12 Ausgaben) DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,

CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab ~

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)

**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hülderstr. 4, 85551 Kirchheim

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweiterwerbungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Anschrift des Verlages:**

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
Hans-Pinsel-Str. 2, 1304, 85531 Haar bei München,  
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:** Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Olmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Olmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





# Total realistisch!

Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.  
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.



"Wahrscheinlich die beste und realistischste Tennis-Simulation, die es jemals gab."

PC Games



Ab 24. Juni  
Codemasters

**SAMPRAS  
EXTREME  
TENNIS™**



© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MS - DOS and Windows '95 are trademarks of Microsoft Corporation.